

THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SMA NEGERI 3 DUMAI

Nina Rahayu Ningsih¹, Gimin², Supentri³

Email : nina.rahayu0429@student.unri.ac.id¹, gimin@lecture.unri.ac.id², supentri@lecturer.unri.ac.id³

Phone Number: 085272214348

*Pancasila And Civics Education Study Program
Department of Social and Science Education
Faculty of Teacher Training And Education
Riau University*

Abstract: *This study is motivated by the growing number of students playing online games. Online games themselves can interfere with learning or dislike reading because of the over-addiction that comes from these online games. If students become too addicted to online games, it can lead to lower student achievement. Seeing this, the author wants to study one of the schools in the city of Dumai to see if there is an impact of online games on student learning outcomes in SMA Negeri 3 Dumai. This study is a quantitative descriptive study. The population in this study is class XI SMA Negeri 3 Dumai, total of 268 students, with a sample of 30 respondents determined by purposeful sampling to avoid samples that do not match. The methods of data collection are observation, questioning and documentation. The data analysis method uses a simple linear regression formula using the SPSS version 23 application with the formula $Y = a + Bx$. From the results of a simple linear regression analysis, it is known that the regression equation $Y = 44.118 - 0.569X$, from the results of this equation, we can conclude that the constant is 44.118, which means that the consistency value of the student learning outcomes variable is 44.118, the regression coefficient X is -0.569, indicating that adding 1% of online games to student learning outcomes would increase by -0.569. a negative coefficient means that online games (X) have a negative impact on student learning outcomes (Y). According to the results of the study, it can be concluded that online games influence the learning outcomes of students of SMA Negeri 3 Think, which is 61%.*

Key Words: *Influence, Online Game, Student Learning Outcomes*

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3 DUMAI

Nina Rahayu Ningsih¹, Gimin², Supentri³

Email : nina.rahayu0429@student.unri.ac.id¹, gimin@lecture.unri.ac.id², supentri@lecturer.unri.ac.id³
Nomor HP: 085272214348

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh semakin banyaknya siswa yang bermain *Game online*. *Game online* sendiri dapat menghambat siswa dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game online tersebut. Jika siswa terlalu kecanduan terhadap *game online* ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa tersebut menurun. Melihat hal tersebut maka penulis ingin meneliti salah satu sekolah yang ada di Kota Dumai untuk melihat apakah ada pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Dumai. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 3 Dumai yang berjumlah 268 orang siswa dengan sampel sebanyak 30 responden ditentukan dengan teknik *purposive sampling* untuk menghindari sampel yang tidak cocok. Teknik pengumpulan data yang yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana berbantuan dengan aplikasi SPSS versi 23 dengan rumus $Y = a + Bx$. Dengan hasil analisis regresi linear sederhana diketahui persamaan regresi $Y = 44.118 - 0.569 X$, hasil persamaan ini dapat disimpulkan bahwa konstanta sebesar 44.118 yang mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel hasil belajar siswa 44.118 koefisien regresi X sebesar -0.569 yang menyatakan bahwa penambahan 1% game online maka hasil belajar siswa akan bertambah sebesar -0.569. koefisien bernilai negatif artinya game online (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) berpengaruh negatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai yaitu sebesar 61 %.

Kata Kunci: Pengaruh, *Game Online*, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Peranan penting dalam proses pembelajaran salah satunya ialah hasil belajar. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri maka hasil belajar seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan dapat dijadikan sebagai tolak ukur (Rusman, 2015:67).

Menurut Oemar Hamalik (2007:30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang dapat diamati dan diukur berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan Menurut Kunandar (2013:62) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk mencapai tingkat pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar”. Dan menurut Abdurrahman (2003:37), “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak melalui kegiatan belajar”. Dengan demikian hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan siswa melalui kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut purwanto (2001:102) faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar yaitu faktor eksternal (faktor dari luar) dan faktor internal (faktor dari dalam). faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar si siswa yang meliputi: 1. Lingkungan alam dan lingkungan sosial, 2. Guru, sarana dan prasarana sekolah. Sedangkan faktor internal yaitu faktor yang berasal dari pribadi siswa itu sendiri, yaitu: 1. Fisiologi yang merupakan kondisi fisik dari siswa tersebut, 2. Psikologis yang merupakan minat, bakat, dan kemampuan kognitif siswa pada siswa tersebut. Game online merupakan faktor eksternal yang berhubungan dengan hasil belajar. Banyak sekali yang berasumsi bahwa kecanduan game online dapat menurunkan prestasi akademik pada siswa.

Menurut Chandra Zebah Aji (2012:2), *game online* adalah salah satu permainan yang dapat dimainkan dengan koneksi internet. *Game online* tidak memiliki batas pada perangkat yang digunakan, selama perangkat yang digunakan terkoneksi dengan internet, maka *game online* dapat dimainkan seperti di komputer, laptop dan perangkat lainnya. Dan menurut Rupita Wulan (2016:3), “*Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain., dikarenakan mesin pemainnya terhubung melalui jaringan internet”. Sedangkan Jadi *game online* merupakan permainan yang dimainkan dengan koneksi internet yang digunakan oleh banyak pemain dengan interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan dan misi.

Di era digital sekarang ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat, berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Dengan begitu seiring perkembangan zaman, teknologi, dan informasi yang semakin pesat maka komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai cara, Salah satunya yaitu dengan bermain *game online*. *Game online* merupakan permainan yang sangat menarik karena dengan bermain *game* juga dapat berinteraksi dengan penonton sehingga *game* ini menjadi *game* populer bagi pemain *game*.

Bermain *game online* dapat membuat kecanduan para pemainnya sehingga banyak waktu yang di habiskan untuk bermain *game online*. Permainan *game online* dapat menjadi penyebab siswa tidak suka membaca dan menghambat siswa dalam belajar dikarenakan kecanduan bermain *game online*. Kecanduan yang sangat berlebihan dapat menimbulkan sifat yang tidak diinginkan pada siswa seperti kekerasan kepada orang tua maupun terhadap orang lain (Syekh Muhammad al-munajjid, 2016:56).

Dampak positif Menurut Masya H dan Candra D. A (2016:104) dampak positif dari *game online* bagi para siswa yaitu: 1) Dapat mengambil keputusan lebih cepat, 2) mengurangi stress, 3) mendapatkan teman baru. Sedangkan dampak positif Menurut Anhar (2010:27) yaitu 1) dapat membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, dan motorik, 2) meningkatkan kemampuan membuat analisa, berpikir secara mendalam dan keputusan yang cepat.

Adapun dampak negatif Menurut Darma (2011:67) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak yaitu: 1) Anak akan lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* 2) Pikiran siswa yang lebih cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online* akan membuat konsentrasi belajar siswa terganggu, 3) Ketiduran di sekolah, karena siswa lebih sering bergadang untuk bermain *game* sampai lupa akan waktu, 4) Sering sekali melalaikan tugasnya sebagai siswa dan tanggung jawabnya, 5) Nilai di sekolah mulai menurun, 6) Sering berbohong soal banyaknya waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online* agar dapat bermain *game* terus, 7) Lebih gemar bermain *game* daripada bermain dengan teman.

Menurut Henry (2010:112) format suatu permainan dapat seluruhnya berupa satu jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa jenis lain. *Game online* memiliki berbagai jenis-jenis yang berbeda dengan metode yang berbeda. Adapun jenis-jenis *game online* yaitu: *game action Mobile Legend, PUBG, Free Fire* dan *AOV*. Biasanya para *gamer* akan menghilangkan kebosanan dari aktivitas sehari-hari (bekerja, belajar, dan faktor lainnya) dan mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Namun, beberapa *gamer* menghabiskan waktu berjam-jam atau bahkan bermain *game* sepanjang hari, sementara ada beberapa orang yang menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online*.

Menurut Harsan Alif (2011:40) *game online* saat ini banyak sekali memiliki genre mulai dari *RPG (Role Playing Game), puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer online Battle arena)*. Permainan dengan genre *MOBA* ini sangat populer. *Game* ini dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Salah satu *game MOBA* tersebut adalah *Mobile Legends Bang Bang*, dan *Arena Of Valor*.

Akibatnya, orang yang memainkan *game* tersebut tidak bisa lepas dari *game* tersebut, dan jika tidak bisa mengendalikan diri dari *game* mereka maka akan kecanduan. Bermain *game online* akan berdampak negatif bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari diri sendiri dan orang tua. Bermain *game online* akan berdampak pada tingkah laku siswa, termasuk siswa tidak memperhatikan pelajaran serta tugas sekolahnya. Bermain *game online* ini akan membuat siswa melupakan hal-hal yang lebih penting, seperti belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, sekolah, ibadah dan pekerjaan.

Kecanduan *game online* juga berdampak besar terutama pada perkembangan dan psikologi siswa. Siswa yang sering bermain *game online* dapat menyebabkan mereka menjadi kecanduan, ketagihan, yang dapat berdampak buruk pada keadaan siswa, terutama dalam hal studi mereka.

Berdasarkan pembahasan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis variabel X *Game Online* dan variabel Y Hasil Belajar Siswa SMAN 3 Dumai, atau untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Dumai, penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2021 hingga Januari 2022. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 3 Dumai berjumlah 268 orang siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 3 Dumai sebanyak 30 responden ditentukan dengan teknik *purposive sampling* untuk menghindari sampel yang tidak cocok. Menurut Burhan (2005:53), berpendapat bahwa dalam pengambilan sampel yang sangat menentukan adalah informan kunci, dan untuk memilih sampel yang lebih cocok, pengambilan sampel dilakukan secara sengaja menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga lebih mudah untuk menggali informasi yang diperoleh peneliti, karena pengambilan sampel secara acak dianggap tidak relevan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Pengolahan data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana berbantuan dengan aplikasi SPSS versi 23.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan data kuantitatif, dengan langkahnya sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan data yang diperoleh dari responden
- b) Melakukan skoring pada setiap pertanyaan yang terdapat dalam angket. Skala penelitian yang digunakan adalah skala likert dengan bobot nilai jawaban Sering Sekali (Skor 4), Sering (3), Jarang (2) Dan Tidak Pernah (1).
- c) Menentukan besar presentase alternatif jawaban responden dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Besar alternatif jawaban

F = Frekuensi alternatif

N = Jumlah responden penelitian

100% = Bilangan tetap

- d) Menyajikan data dalam bentuk tabel
- e) Memberikan jawaban dan menarik kesimpulan
(Anas Sudjono, 2011:43).

Hasil analisis dikelompokkan menurut presentase jawaban responden dan menjadi tolak ukur dalam pengambilan kesimpulan dalam pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai. Untuk mengkategorikan jawaban dari responden atas setiap item pertanyaan maka digunakan kriteria sebagai berikut:

1. Apabila responden menjawab Sering Sekali+ Sering pada rentang 75,01%-100% = Sangat Sering
2. Apabila responden menjawab Sering Sekali+ Sering pada rentang 50,01%-75% = Sering
3. Apabila responden menjawab Sering Sekali+ Sering pada rentang 25,01%-50% = Jarang

4. Apabila responden menjawab Sering Sekali+ Sering pada rentang 0,01%-25% = Tidak Pernah
(Suharsimi Arikunto, 2014:44).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Deskripsi Variabel *Game online* (Variabel X)

Adapun rekapitulasi frekuensi jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Dumai, yaitu:

Tabel 1. Indikator Frekuensi *Game Online*

NO	Jenis Game	SS		S		J		TP	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Mobile Legend	7	23,3%	15	50%	7	23,3%	1	3,3%
2.	Pubg Mobile	4	13,3%	17	56,7%	5	16,7%	4	13,3%
3.	Frie Fire	4	13,3%	19	63,3%	4	13,3%	3	10%
4.	AOV	2	6,7%	9	30%	8	26,7%	11	36,7%
	Jumlah	17	57%	60	200%	24	80%	19	63%
	Rata-rata	4,2	14,2%	15	50%	6	20%	4,7	15,7%

Sumber: Data Olahan 2022

Berdasarkan Tabel 1 menggambarkan rekapitulasi jawaban dari responden yang memainkan *game online*. Secara rata-rata *game online* yang dimainkan siswa secara “sering sekali” sebanyak 57%, “Sering” sebanyak 200%, “Jarang” sebanyak 80%, dan siswa yang menjawab “tidak pernah” sebanyak 63%.

Jika dilihat dari jenis *game* yang sering dimainkan siswa yaitu dari 4 jenis *game online* yang ada siswa secara rata-rata sebesar “63,3%” siswa menjawab “Sering” memainkan *game online* jenis *Free Fire*. Sedangkan *game* yang tidak pernah dimainkan dengan skor 36,7% yaitu jenis *AOV*

Tabel 2. Variabel *Game Online*

NO	Indikator	SS		S		J		TP	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Frekuensi <i>game online</i>	4,2	14,2%	15	50%	6	20%	4,7	16%
2.	Waktu dan tempat memainkan <i>game online</i>	2,5	20,8%	13,6	43,8%	7,3	24%	2,9	87%
3.	Dampak memainkan <i>game online</i>	7,3	24,3%	13,3	43,3%	7	23%	2,7	9%
	Jumlah	14	59%	41,9	137%	20,3	67%	10,3	112%
	Rata-rata	4,7	19,8%	14	45,7%	6,8	22%	3,4	37,25%

Sumber: Data Olahan 2022

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 2 tentang jawaban dari responden mengenai pengaruh *game online* di SMA Negeri 3 Dumai dapat di ketahui bahwa indikator memainkan frekuensi *game online* berada pada presentase 50% siswa menjawab “sering”, indikator waktu dan tempat memainkan *game online* berada pada presentase 43,8% siswa menjawab “Sering” dan untuk indicator dampak memainkan *game online* berada pada presentase 43,3% siswa menjawab “Sering”.

Pada indikator frekuensi *game online* yang sering dimainkan siswa adalah *Game* jenis *frie fire*. untuk waktu bermain *game online* siswa memainkan *game online* pada malam hari dan tempat bermain *game online* yang sering siswa mainkan yaitu pada saat jam pelajaran. Dampak dari bermain *game online* itu sendiri yaitu merasa gelisah atau insomnia dan juga merasa bahagia ketika memainkan *game online*.

Dalam ketiga indikator tersebut maka hasil yang didapat dalam rekapitulasi diatas yaitu sering sekali + sering (19,8% + 45,7%= 65,5%). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* di SMA Negeri 3 Dumai berada pada kategori **Sering**.

b. Deskripsi Variabel Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang mendefinisikan: “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) mengacu pada hasil perubahan input fungsi akibat pelaksanaan kegiatan atau proses (Purwanto, 2011:38). Sedangkan belajar itu sendiri adalah berusaha mengubah tingkah laku individu. Perubahan perilaku merupakan perolehan untuk mencapai hasil belajar selain hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa.

Di lihat dari kriteria ketentuan Minimum (KKM) yakni sebesar 68, maka apabila nilai yang didapat 90-100 maka kriteria sangat baik, apabila nilai yang didapat 79-89 maka kriteria baik dan apabila 69-78 maka kriteria yang didapat yaitu cukup dan untuk nilai <68 berada pada kriteria kurang.

Tabel 3. Hasil Belajar PPKn

Alternatif Jawaban	Klasifikasi	Frekuensi (F)	Presentase(%)
A (90-100)	Sangat baik	0	0%
B (79-89)	Baik	10	33,3%
C (69- 78)	Cukup	20	66,6%
D (<68)	Kurang	0	0%
Jumlah (N)		30	100%

Sumber: Data Olahan 2022 Dan Adopsi Dari Guru Ppkn

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil belajar PPKn siswa pada umumnya responden memperoleh nilai “C” dari 30 responden. Dengan 0 Responden dengan presentase 0% memperoleh nilai “A”, 10 responden dengan presentase 33,3% memperoleh nilai “B”, 20 responden dengan presentase 66,6% memperoleh nilai “C”, dan 0 responden dengan presentase 0% memperoleh nilai “D”.

Analisis statistik

Dalam penelitian ini sesuai judul “pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai “ rumusan masalah untuk menjawab 2 variabel yaitu *Game Online* (X) Dan Hasil Belajar Siswa (Y).

Tabel 4. Uji F/ Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	116.525	1	116.525	17.096	.000 ^b
	Residual	190.842	28	6.816		
	Total	307.367	29			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan program SPSS Versi 23 tabel uji F diatas, diperoleh Fhitung sebesar 17.096. nilai Fhitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai Ftabel dengan tingkat keyakinan 95%, tingkat signifikan 5%. Ftabel diperoleh sebagai berikut:

$$df1 = k-1=2-1=1$$

$$df2 = n-k=30-2=28$$

$$F_{tabel} = 4,196$$

Keterangan:

Df = *degree of freedom* (derajat kebebasan)

n = Jumlah Sampel

K = Jumlah Variabel

Dari uji signifikan regresi linear sederhana ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $17.096 > 4.196$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti variabel X berperan Terhadap variabel Y. Sehingga terdapat pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai. Berdasarkan pernyataan tersebut maka hipotesis penelitian ini diterima.

Tabel 5. Persamaan Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	44.118	7.621		5.789	.000
	Game Online	-.569	-.138	-.616	-4.135	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan SPSS versi 23 koefisien uji regresi sederhana diatas dapat dikatakan bahwa arah koefisien regresi bernilai minus (-), maka demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh game online (X) berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa (Y), sehingga diketahui persamaan regresi sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 44.118 + (-0.569 X)$$

$$Y = 44.118 - 0.569 X$$

Hasil persamaan diatas dapat diterjemahkan konstanta sebesar 44.118 yang mengandung arti bahwa jika $X = 0$ tidak ada dan nilai konsistensi variabel Y hasil belajar siswa 44.118. Koefisien regresi X sebesar -0.569 yang menyatakan bahwa sikap penambahan 1% game online maka hasil belajar siswa akan berkurang sebesar -0.569.

Ternyata bahwa ada pengaruh negatif dalam bermain *game online* dengan hasil belajar apabila semakin sering bermain *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa.

Tabel 6. Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.616 ^a	.379	.357	2.611

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menjelaskan bahwa besarnya nilai hubungan (R) yaitu sebesar 0,616. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,379 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (hasil belajar siswa) adalah sebesar 61%

sedangkan 39% (100%-61%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kehadiran *game online* di tengah pesatnya kemajuan teknologi telah membawa dampak besar bagi pertumbuhan adaptasi pribadi siswa. Bahkan beberapa siswa tidak sedikit yang berubah menjadi pecandu *game online* sehingga lupa jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain dengan teman sebaya dan belajar telah disita demi mereka bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*.

Salah satu dampak positif dari bermain game online adalah dapat mengurangi stres yang diakibatkan oleh belajar. Saat kita stres akibat banyaknya tugas atau pekerjaan. Kita bisa bermain *game* untuk hiburan, agar dapat mengurangi stres. Tetapi dalam bermain game siswa dapat memanfaatkan waktu dengan benar misalnya hanya bermain game online 1 jam dalam sehari. Sedangkan dampak negatif dari *game online* itu sendiri salah satunya yaitu tertidur di sekolah, karena siswa disini lebih sering bergadang untuk bermain *game* sampai lupa akan waktu.

Oleh karena itu pada penelitian ini Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Dumai berada pada tingkatan sering. Dikarenakan pada variabel *game online* hasil dari presentase responden yang menjawab sering sekali berjumlah sebanyak 19,8%, ditambah dengan hasil presentase responden yang menjawab Sering Sebanyak 45,7% yaitu hasil penjumlahannya 65,5% berada pada rentang 50,01%-75% = Sering. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* berada pada tingkat **Sering**.

Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui hasil uji regresi linear sederhana diperoleh sebesar Koefisien regresi X sebesar -0.569 yang menyatakan bahwa sikap penambahan 1% game online maka hasil belajar siswa akan berkurang sebesar -0.569. Yang artinya bahwa siswa yang bermain game online akan mengalami kecanduan jika semakin sering siswa bermain game online tersebut maka hasil belajar akan menurun.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan penambahan hasil penelitian maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang **kuat** antara *game online* terhadap hasil belajar siswa. Karena berdasarkan hasil perhitungan diketahui besarnya hubungan (R) yaitu sebesar 0,616. antara *game online* dengan hasil belajar siswa.
2. Adapun pembuktian hipotesis digunakan untuk melihat pengaruh variabel terikat, dimana variabel bebas dalam penelitian ini adalah *game online* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS diketahui regresi linear sederhana yaitu $Y = 44.118 - 0.569 X$. Hasil persamaan diatas dapat diterjemahkan konstanta sebesar 44.118 yang mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel hasil belajar siswa 44.118 koefisien regresi X sebesar -0.569 yang menyatakan bahwa penambahan 1% *game online* maka hasil belajar siswa akan bertambah sebesar -0.569. Ternyata bahwa ada pengaruh negatif dalam bermain *game online* dengan hasil belajar apabila semakin sering bermain *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi antara lain sebagai berikut:

1. Guru harus peduli dan memperhatikan siswa yang selalu bermain *game online* agar tidak mengalami penurunan hasil belajar siswa.
2. Orang tua harus mengawasi anak-anak ketika bermain *game online* dirumah agar hasil belajar siswa tidak menurun.
3. Siswa harus mengurangi bermain *game online* agar tidak menjadi kecanduan dalam bermain game online, membatasi waktu dalam bermain game online agar hasil belajar siswa tidak menurun.
4. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji masalah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Bapak Prof Dr. Mahdum, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Bapak Dr. Gimin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Bapak Dr. Hambali, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
4. Bapak Dr. Gimin, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Supentri, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan, arahan, kritik serta saran hingga penyelesaian Skripsi ini.
5. Ibu Sri Erlinda, S.IP., M.Si., Bapak Haryono, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Dr. Separen, S.Pd., M.H selaku dosen penguji yang selama ini telah memberikan bimbingan dan masukan yang berguna bagi penulis.
6. Bapak Dr. Hambali, M.Si, Bapak Drs. Ahmad Eddison, M.Si, Ibu Sri Erlinda, S.IP., M.Si, Bapak Jumili Arianto, S.Pd., M.H, Bapak Supentri, M.Pd, Bapak Haryono, M.Pd, Bapak Dr. Separen, S.Pd., M.H, Bapak Indra Primahardani, M.H, Bapak Mirza Hardian, M.Pd dan Ibu Hariyanti, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
7. Teristimewa kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Sukardi dan Ibunda Sujarni, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, semangat dan selalu mendoakan penulis. Terimakasih sudah menjadi orang tua yang hebat sehingga penulis bisa bertahan sampai saat ini.
8. Teristimewa untuk saudaraku tercinta, kakak Yuliani serta kakak Sugiarti dan keponakan ku Dimas Aditya Haidar. Terimakasih sudah memberikan semangat dan selalu menghibur penulis dengan segala candaannya yang selalu menjadi tempat bercerita dengan semua keluh kesah penulis.
9. Kepada kepala sekolah, guru, dan staf tata usaha SMA Negeri 3 Dumai yang telah memberikan banyak bantuan berupa data serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Serta terimakasih terutama kepada Ibu Nurmani, S.Pd yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian. Dan kepada siswa SMA Negeri 3 Dumai yang bersedia menjadi Respoden peneliti.

10. Terimakasih penulis ucapkan kepada abangku Rahman Pratama, dan Kurniawan yang telah penulis repotkan selama ini, dan banyak membantu penulis dari masa sekolah sampai saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anhar. 2010. *Panduan bijak belajar internet untuk anak*. Jakarta: adamsains
- Alif, Harsan. 2011. *Jago bikin game online*. Jakarta : Media kita.
- Aji, Chandra Zebeh. 2012. *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Al-munajjid, M.S. 2016. *Bahaya Game* . Jakarta: Aqwam Medika.
- Burhan Bungin. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darma. 2011. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Media Kita.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagiorang Tua Dalam Mendampigi Anakbermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdan, T. A., & Khader, F. 2015. “Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses”. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 5. No. 3:130-137.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Masya H dan Candra D. A. 2016. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”. *KONSELI: E-Journal*Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.

- Purwanto, N. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wulan, Rupita. 2016. “ Hubungan Antara Control Diri Dan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempaka Dalam kelurahan 26 Ilir Palembang”. <http://digilib.bindarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawulan-66491jurnal.pdf>, diakses pada 9september 2016.