

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA MTS N 7 SLEMAN YOGYAKARTA**

Skripsi

*The Influence of Intensity Play Online Game on student achievement of
Madrasah tsanawiyah 7 sleman Yogyakarta*

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Disusun Oleh:

Ir haz Zamil Mahmud

13422112

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irhaz Zamil Mahmud

NIM : 13422112

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap
Prestasi Belajar Siswa Mts N 7 Sleman Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Penulis,

Irhaz Zamil Mahmud



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Gd. K.H.A. Wahid Hasyim Kampus Terpadu Ull, Jl. Kallurang KM. 14,5 Yogyakarta
Telp. (0274) 898462, Fax. 898463, E-Mail: flai@ull.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 2 Oktober 2017
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa MTs Negeri Pakem Sleman Yogyakarta
Disusun oleh : IRHAZ ZAMIL MAHMUD
Nomor Mahasiswa : 13422112

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Dr. Junanah, MIS
Penguji I : Drs. H. Muzhoffar Akhwan, MA
Penguji II : Edi Safitri, S.Ag, MSI
Pembimbing : Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Yogyakarta, 4 Oktober 2017



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

- Syari'ah/Ahwal Al-Syakhshiyah, Akreditasi A berdasarkan SK No. 112/SK/BAN-PT/Akred/S/III/2015
- Pendidikan Agama Islam, Akreditasi A berdasarkan SK No. 502/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2015
- Ekonomi Islam, Akreditasi B berdasarkan SK No. 372/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2014

NOTA DINAS

Yogyakarta, 18 September 2017

Hal :SKRIPSI

Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

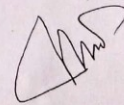
Assalamu'alaikum wr.wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 1978/Dek/60/DAS/FIAI/VI/2017, tanggal 14 Juni 2017 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Irhaz Zamil Mahmud
Nomor Pokok/NIMKO : 13422112
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2016/2017
JudulSkripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online
Terhadap Prestasi Belajar

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud. *Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Dosen Pembimbing,



Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

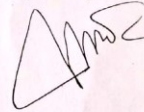
Nama Mahasiswa : Irhaz Zamil Mahmud

Nomor Mahasiswa : 13422112

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap
Prestasi Belajar Mts N 7 Sleman Yogyakarta

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasyah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 September 2017



Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag

MOTTO

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

“Berlomba lombalah dalam kebaikan.”

(Nabi Muhammad SAW)

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ. وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

Segala puji bagi Allah, yang dipuji dengan segenap bahasa yang ada, yang disembah pada setiap waktu, yang kita berlindung kepada-Nya dari kejelekan diri dan amal kita, yang atas izin-Nya niat-niat baik kita dapat terlaksana. Shalawat dan salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam*, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang mengikutinya dengan baik hingga hari kiamat. *Amin*.

Alhamdulillah, dengan izin dan pertolongan Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian dalam proses penyusunan skripsi penulis juga tidak terlepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan baik materil maupun spiritual dari berbagai pihak, oleh karena itu perkenankanlah penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Nandang Sutrisno, S.H., LL.M., M.Hum., Ph.D. Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dra. Junanah MIS, selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Drs. M. Hajar Dewantara, M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

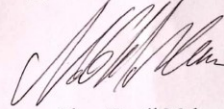
5. Bapak Drs. Imam Mujiono. M, Ag . Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah ikhlas mencurahkan waktu, kesempatan dan ilmunya dalam membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada ibu bapak kami kedua ketika di kampus, selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam. Semoga Allah selalu member kebarokahan umur, rezeki, ilmu dan nikmat dalam iman islam kepadabeliau-beliau.
7. Kepada para Informan, Dais Syafei, Ahmad Fauzi, Ariful , Anggit, Rojek, dan Nisa Havidza terimakasih untuk waktu yang telah diluahkan dan ketersediaannya sebagai informan sehingga penulis biasa mendapatkan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada kedua orang tuapenulis, Bapak Turimin dan Ibu Faikoh. Terimakasih untuk doa, perhatian, pengorbanan dan kesempatan serta segala sesuatu yang telah diberikan, sehingga penulis berhasil menyelesaikan satu amanah yang telah diberikan.
9. Kepada kakak kandungku. Kak Fani,Adik ku Fahri Nur Fauzi, terimakasih untuk semangat, candatawa, pengorbanan dan pengalaman yang telah diberikan.
10. Keluarga PAI 2013 yang telah bersama berjuang untuk terus kompak di kampus tercintaini.
11. Keluarga PAI C yang telah menjadi teman di awal perjalanan penulis di kampus perjuangan ini.
12. Kepada sahabat-sahabat penulis, Deni Edy Yusuf, Farid, Indra, Noval, Dais, Febri, Fatiha, Intan, Pipit, Wahyu, dan Doni, terimakasih untuk pengalaman, kritik, saran, nasehat, dan bimbingannya selama penulis menjalani masa-masa kuliah.

13. Segenap Karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah membantu dalam hal administrasi selama penulis menimba ilmu di Prodi Pendidikan Agama Islam.
14. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satupersatu, terimakasih atas segala bantuan dan dukungannya.

Jazakumullahkhairan, semoga Allah senantiasa mencurahkan kebaikan-Nya untuk kita dan semoga Allah juga senantiasa memberikan nikmat iman, nikmat islam, kasih sayang serta petunjuk-Nyakepadakita. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak yang membaca skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

AamiinAamiinyaRabbal'alamiin.

Yogyakarta, 17 September 2017



Irhaz Zamil Mahmud

Abstrak

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts N 7 Sleman Yogyakarta

Penelitian ini berisi tentang pengaruh *gameonline* terhadap prestasi belajar siswa. *Game online* sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain daripada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer daripada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka *game online*, serta mengidentifikasi pengaruh game online terhadap prestasi remaja dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan *game online*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, penelitian dilaksanakan dengan menyebarkan angket oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas VIII MtsNegeri 7 sleman.

Dari hasilpenelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar daripada bermain *game online*, pemberian motivasi belajar bagi remaja.

Kata Kunci : *Game Online, Prestasi belajar*

Abstract

The Influence of Intensity Play Online Game on student achievement of Madrasah tsanawiyah 7 sleman Yogyakarta

The contains about the influence of online games on student achievement. Online gaming itself is a very popular place to play teenagers, where the online game itself has some appeal that make teenagers prefer playing than learning, it is evidenced by the number of teenagers often ditching and spending time in front of a computer rather than a book, causing his school activities to be disrupted. The purpose of this study is to explain and describe the factors that cause teenagers prefer online games, as well as identify the influence of online games on adolescent achievement and describe how to cope with online game addiction.

This research was conducted by using quantitative method, the research was conducted by spreading the questionnaire by the researcher in accordance with the background and objectives in the research, while the informants in the research are the students of grade VIII MtsNegeri 7 sleman.

From the results of research that found the factors that cause online gaming is preferred is the online game more interesting than the school lessons, its influence for the teenagers achievement is the decrease of adolescent learning achievement, and how to overcome the addiction of online games that is parents education is needed especially in learning problems, more emphasized to learn than to play online games, providing motivation to learn for teenagers.

Keyword : *Game online, student achievement*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERNYATAAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. RumusanMasalah.....	5
C. TujuanPenelitian.....	5
D. ManfaatPenelitian.....	5
E. TelaahPustaka	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. PengertianMotivasi.....	9
B. IntensitasBermain Game Online.....	13
C. Game Online.....	16
D. Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. JenisPenelitian	21
B. LokasiPenelitian	22
C. WaktuPenelitian.....	23

D. Populasi	23
E. Sampling	23
F. AlatPengumpulan Data	24
G. MetodePengumpulan Data	24
H. UjiCobaInstrumen	29
I. MetodeAnalisis Data.....	30
BAB IVHASIL DAN PEMBAHASAN	34
A.Deskripsi MTs N 7Sleman, Yogyakarta	34
B.TahapPelaksanaanPenelitian	47
C.UjiPrasyarat	48
D.UjiAsumsi	49
E.HasilUjiRegresi Linier Sederhana	52
F.Pembahasan	55
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran – Saran	6

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang. Generasi muda dalam hal ini adalah siswa, merupakan "*agen of change*" karena siswa memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib sebuah bangsa. Siswa diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya.

Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali siswa lupa akan waktu. Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapa tahun terakhir.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari siswa. Banyak siswa yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan

lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun.

Namun hal ini juga ditujukan untuk siswa agar dapat mengatur waktu belajarnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang berlebihan tidak pernah berujung baik. Mengatur sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan sanggup membentuk seseorang yang bertanggung jawab.

Game online adalah game computer yang sangat digandrungi oleh anak-anak hingga dewasa. Biasanya mereka bermain di warnet (warung internet) jika mereka tidak memiliki internet di rumah masing-masing. Game online, apabila dimainkan secara normal akan bagus untuk menghilangkan penat sekaligus melatih ketangkasan dalam berfikir dan menggunakan perangkat computer. Tetapi, jika dimainkan secara tidak normal atau kecanduan akan memberikan efek samping yang amat negative bagi pemainnya dan orang lain.

Kebanyakan pecandu game online adalah anak-anak hingga remaja yang notabene masih pelajar. Banyak anak-anak dan remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain game online berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan game online. Akibat hal ini remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatanpun dilupakan. Bahkan tidak jarang anak-anak dan remaja yang masih pelajar membolos sekolah beberapa hari demi bermain game online tersebut. Tentunya itu adalah kenyataan yang sangat memprihatinkan.

Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapatahun terakhir. Dimana-mana sangat mudah ditemui warnet-warnet yang menawarkan jasa ini. Tidak hanya di kota-kota besar saja, beberapa kota kecil pun sudah "diserang" oleh candu ini. Seru dan menyenangkan, itulah komentar dari banyak orang yang sudah gandrung oleh game online. Memang wajar sekali komentar itu muncul, siswa akan menemukan "dunia" baru yang membuat dia seolah menjadi sesuatu yang berbeda. Hal ini yang kemudian benar-benar membuat orang ketagihan untuk terus larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari siswa. Banyak siswa yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. Khusus untuk anak-anak di bangku sekolah, pemerintah melalui Depdiknas dirasa perlu untuk memberikan sebuah perhatian lebih akan aktifitas ini. Tidak berupa larangan tapi lebih kepada pendekatan manajemen waktu dan manfaat yang mereka peroleh selama bermain.

Namun hal ini juga ditujukan untuk siswa agar dapat mengatur waktu belajarnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang

berlebihan tidak pernah berujung baik. Mengatur sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan sanggup membentuk seseorang yang bertanggung jawab.

Dalam proses pencapaian prestasi siswa sering kali dihadapkan dengan berbagai kendala-kendala yang bisa menurunkan prestasinya. Salah satu hal yang menjadi kendala siswa tersebut adalah penggunaan game online secara berlebihan. Jika dalam penggunaan game online ini dilakukan secara berlebihan maka akan muncul masalah. Berlebihan di sini bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari siswa sehingga siswa melupakan belajarnya. Jika hal ini terus-terusan berlanjut dan tidak diperhatikan maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. Hal ini sebenarnya tidak baik untuk dilakukan, terlebih bagi siswa pendidikan ilmu komputer dimana tujuan awal dari penggunaan game online ini adalah sekedar hiburan semata. Karena penggunaan yang berlebihan itu tujuan utama siswa tersebut yaitu belajar jadi terabaikan.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Masalah adalah ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan, ada yang melihat sebagai tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang, dan adapula yang mengartikannya sebagai suatu hal yang tidak menyenangkan. Prayitno (1985) mengemukakan bahwa masalah adalah sesuatu yang tidak disukai adanya, menimbulkan kesulitan bagi diri sendiri dan atau orang lain, ingin atau perlu dihilangkan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pada dasarnya siswa datang ke sekolah melakukan kegiatan belajar dengan baik serta sang guru membimbingnya didalam kelas dengan baik. Mereka tenang, tertib dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dikelas. Adapun masalah yang sering terjadi pada era globalisasi seperti sekarang adalah, beberapa anak yang mulai mengenal dunia game online serta mulai kecanduan, seringkali tidak menyadari akan bahayanya game online tersebut.

Pengaruh prestasi belajar anak di era globalisasi saat ini sangat beragam, salah satunya dari game online. Penelitian ini ingin mengkaji dilapangan apakah ada dampak lain dari game online tersebut atau ada faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti masalah tersebut pada penelitian dengan judul : “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prestas Belajar Siswa di Mts Negeri Pakem Sleman Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis makarumusan masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa Mts Negeri7 Sleman Yogyakarta

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa Mts Negeri 7 Sleman Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan candu game online serta sebagai acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman akan pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game terhadap prestasi belajar siswa.

E. KajianPustaka

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang relevan, ada beberapa karya yang memiliki tema yang bersesuaian dengan tema skripsi dan jurnal ini, di antaranya:

Adapun beberapa judulnya yaitu:

1. Judul : “ Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa” oleh Yustia M Yanuar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Yustina M Yuniar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai motivasi belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini variabel X (Pengaruh game online). Sedangkan skripsi peneliti fokus pada pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.
2. Judul : “ Pengaruh Game online terhadap perilaku konsumtif siswa” oleh Sonia Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia Ambarwati dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini

menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “Perilaku konsumtif siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Motivasi belajar siswa). Sedangkan skripsi peneliti fokus pada pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

3. Judul : “ Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar siswa ” oleh Khairul Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh Game Online. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Motivasi belajar siswa). Sedangkan skripsi peneliti fokus pada pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Prestasi

1. Pengertian Prestasi

Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993 : 77) mengemukakan bahwa prestasi adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Menurut Saifudin Anwar (2005 : 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru (Asmara. 2009 : 11).

Menurut Hetika (2008: 23), prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan.

Harjati (2008: 43), menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil

kerja dalam waktu tertentu. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai yang dinampakkan dalam pengetahuan, sikap, dan keahlian.

2. Ranah Penilaian Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat ditunjukkan dengan penilaian ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual (Chatarina Tri Anni, 2004: 6-7). Ranah kognitif mencakup enam kategori yaitu:

- 1) Pengetahuan (knowledge) Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Pemahaman (comprehension) Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran dengan bahasa atau ungkapan sendiri.
- 3) Penerapan (application) Penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berorientasi pada nilai dan sikap. Krathwohl (Chatarina Tri Anni, 2004: 8-10) membagi taksonomi ranah afektif menjadi lima kategori yaitu:

- 1) Penerimaan (receiving) Penerimaan mengacu pada kesadaran, kemauan, perhatian individu untuk menerima dan memperhatikan berbagai stimulus dari lingkungannya.
- 2) Penanggapan (responding) Penanggapan mengacu pada adanya rasa kepatuhan individu dalam hal mematuhi dan ikut serta terhadap sesuatu gagasan, benda atau sistem nilai.
- 3) Penghargaan terhadap nilai (valuing) Penghargaan terhadap nilai menunjukkan sikap menyukai, menghargai dari seseorang individu terhadap suatu gagasan, pendapat atau sistem nilai.
- 4) Pengorganisasian (organization) Pengorganisasian menunjukkan adanya kemauan membentuk sistem nilai dari berbagai nilai yang dipilih.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Elizabet Simpson membagi ranah psikomotorik menjadi tujuh kategori yaitu (Chatarina Tri Anni, 2004: 10):

- 1) Persepsi (perception) Persepsi ini berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang membantu kegiatan motorik.
- 2) Kesiapan (set) Kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental dan jasmani.

- 3) Gerakan terbimbing (guided response) Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks. Gerakan terbimbing meliputi peniruan dan mencoba-coba.
- 4) Gerakan terbiasa (mechanism) Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan unjuk kerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat meyakinkan dan mahir.
- 5) Gerakan kompleks (complex overt response) Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran unjuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.

3. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Oleh karena itu, seorang guru haruslah kompeten didalam memilih metode pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu metode yang cukup relevan terhadap penyampaian materi khususnya yang dapat dipraktekkan oleh siswa adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas.

Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat

fisik/tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna serta adanya kelelahan. Kondisi kesehatan fisik yang sehat, sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar terutama yang dengan konsentrasi.

2) Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas:

- a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.
- b) Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.

b. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang bersumber dari luar diri seseorang. Menurut Singgih D. Gunarsaada beberapa hal yang mempengaruhi kualitas prestasi belajar siswa, yaitu:

- 1) Faktor Lingkungan Keluarga Kondisi lingkungan keluarga sangat menentukan hasil belajar seseorang. Yaitu adanya hubungan yang harmonis dalam keluarga, tersedianya fasilitas belajar, keadaan ekonomi yang cukup, suasana yang mendukung dan perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar anak. Hal ini dapat diklasifikasikan menjadi lima golongan, yaitu:
 - a) Cara mendidik anak Setiap keluarga memiliki spesifikasi dalam mendidik anak, ada yang secara diktator, demokratis dan acuh tak

acuh, yang mana hal ini akan mempengaruhi kualitas prestasi belajar siswa tersebut.

- b) Hubungan orang tua dan anak Ada bermacam-macam hubungan orang tua dan anak, ada yang dekat sekali, sehingga kadang-kadang mengakibatkan anak menjadi bergantung ataupun manja, ada yang acuh tak acuh, sehingga dalam diri anak timbul reaksi frustrasi, ada pula yang jauh, karena orang tua yang terlalu keras terhadap anak sehingga menghambat proses belajar, serta anak selalu diliputi ketakutan yang terus menerus.
- c) Sikap orang tua Anak adalah gambaran dari orang tua, karena sikap orang tua tidak dapat kita hindari. Sehingga sikap orang tua juga menjadi contoh bagi si anak.
- d) Ekonomi keluarga Faktor ekonomi sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan keluarga. Keharmonisan hubungan orang tua dan anak kadang-kadang tidak terlepas dari faktor ekonomi, demikian pula faktor keberhasilan seseorang, namun faktor ekonomi keluarga ini pengaruhnya bersifat tidak mutlak.
- e) Suasana dalam keluarga Suasana dalam rumah tangga berpengaruh dalam membantu belajar bagi anak. Apabila suasana rumah itu selalu gaduh, tegang, sering ribut dan bertengkar, akibatnya anak tidak dapat belajar dengan nyaman, karena belajar membutuhkan ketenangan dan konsentrasi.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Kondisi lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain: adanya guru yang cukup memadai, peralatan belajar yang cukup lengkap serta gedung yang cukup memenuhi syarat untuk belajar. Faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh yang sangat besar pula, karena hampir sepertiga dari kehidupan anak sehari-hari berada di sekolah. Faktor lingkungan sekolah yang dapat menunjang keberhasilan belajar anak, disamping gedung, guru dan anak, juga semua faktor lain yang ada di sekolah, seperti: faktor cara penyampaian pelajaran, faktor antara guru dan siswa, faktor asal sekolah, faktor kondisi gedung, serta kelas harus memenuhi syarat belajar dan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah yang bersangkutan.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar anak dimana dia berada, hal ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Faktor ini dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

a) Faktor Media Masa, termasuk semua alat-alat media masa, buku-buku, film, video cassette dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan secara positif sebagai penunjang belajar siswa, namun juga bisa berdampak negatif bila disalah gunakan. Karena itu kewajiban dan perhatian orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengendalikan mereka.

- b) Faktor Pergaulan, teman bergaul dan aktifitas dalam masyarakat merupakan salah satu faktor yang dapat membantu keberhasilan dalam belajar siswa, sehingga dalam hal ini siswa harus dapat membagi waktu untuk belajar. Bila tidak dapat demikian, maka aktifitas anak tersebut dapat mengganggu pelajarannya, sehingga perhatian orang tua sangat diperlukan untuk terus dan selalu mengawasinya.
- c) Tipe keluarga, seperti pendidikan, jabatan orang tua anak itu akan memberikan pengaruh dalam perkembangan siswa. 25 Jadi lingkungan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa untuk memperoleh kualitas prestasi belajar yang bisa juga diperoleh melalui lembaga pendidikan non-formal, sanggar majlis taklim, organisasi agama maupun karang taruna.

B. Intensitas Game Online

1. Pengertian Intensitas Bermain Game Online

a. Intensitas

Pengertian Intensitas dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai keadaan atau tingkat intens sesuatu (Badudu, Prof. Sutan Mohammad Zain, 1994). Menurut Gulo (1983), bahwa intensitas diartikan besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku. Poerwadarminta, W.J.S. (1982) menyebutkan bahwa intensitas artinya kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan

pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Menurut Cowie (1994) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Hurlock (1994) mendefinisikan bahwa intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu yang digunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.

b. Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adam & Rollings dalam Lumban 2012). Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Bermain game online membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari game tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Kristianto (2006) mengatakan bahwa game online adalah sebuah layanan permainan (game) yang memberikan beragam pilihan

yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa batasan ruang sekalipun. Menurut Ramelan dan Wiryana (dalam Samuel, 2008), game online adalah suatu jaringan game komputer global yang terbentuk melalui jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut. Sutton-Smith (dalam Samuel, 2008) menyatakan bahwa game online merupakan salah satu bentuk dari permainan elektronik yang berupa komputer yang pada dasarnya merupakan perpaduan dari bentuk permainan strategi, kesempatan dan fisik, yang berakibat pada terciptanya sesuatu yang sama sekali baru. Dari definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa game online merupakan sebuah layanan yang di dalamnya terdapat bermacam-macam jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu ataupun bersama-sama.

2. Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Menurut Cowie (1994) intensitas bermain game online mencakup dua aspek yaitu kuantitas dan jenis aktivitas yang mengarah pada seringnya seseorang individu bermain game dengan melihat jenis game online secara bersama-sama. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game online maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online.

3. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online(dalam Lumban, 2012), yaitu:

a. Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadikecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-samatertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwalaki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game danmenghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko game elektronikdibandingkan anak perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter merekadan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntunganbagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat,yangmana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihatpermainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermainkarena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untukbereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi kerana bermain gamememberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuhterhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan game online juga dapatmenimbulkan masalah-

masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

c. Jenis Game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Game online merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis game online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

4. Indikator Pengaruh Game Online

Soleman (2012) menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online, yaitu:

a. Secara Sosial

- 1) Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang.
- 2) Pergaulan kita hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.

b. Secara Psikis

- 1) Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kitamainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, seringbolos atau menghindari pelajaran.
- 2) Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita.

c. Secara Fisik

- 1) Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf matadan otak.
- 2) Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain gameonline. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

C. Game Online

1. Pengertian Game Online

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.

Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

Pada ensiklopedia Wikipedia definisi game lebih mendalam: “...*is a recreational activity involving one or more players, defined by a) a goal that the players try to reach, and b) some set of rules that determines what the players can do. Games are played primarily for entertainment or enjoyment.*”

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- a. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain
- b. Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
- c. Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang

Online Game jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan online. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan tercipta di masa lalu disebut dengan permainan tradisional,

sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern.

Permainan online (game online) adalah jenis permainan video atau permainan computer dengan menggunakan jaringan komputer umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu: *server dan client*.

Server adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client. Sedangkan client pengguna permainan memakai kemampuan server.

2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica Mulligan, 1999).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas *LAN (Local Area Network)* saja tetapi sudah mencakup *WAN (Wide Area Network)* dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.

3. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Arikunto (2006:71) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai kesimpulan sementara suatu hubungan variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis dapat

didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game online terhadap prestasi belajar.
- b. Terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara game online terhadap prestasi belajar.
- c. Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game online terhadap prestasi belajar.
- d. Tidak terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara game online terhadap prestasi belajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu mengkaji tentang seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Mts Negeri Pakem Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini akan dilakukan kurang lebih selama satu minggu, yaitu minggu keempat (minggu terakhir) pada bulan Juli 2016. Desain penelitian dengan pendekatan kuantitatif memberikan keuntungan pada kecepatan pengumpulan data. Hal dimanfaatkan peneliti agar dapat berfokus melaksanakannya dalam waktu yang seefisien mungkin.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak-anak siswa siswi kelas VIII, sedangkan informasi penelitian ini adalah siswa-siswi, di MTS Negeri Pakem Sleman Yogyakarta.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek /subyek yang dipelajari ,tetapi meliputi seluruh karakteristik / sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2010 : 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa / siswi kelas VIII MTs N 7 Sleman Yogyakarta.Adapun daftar populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Jumlah Siswa Kelas VIII A-VIIIE

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	33
2	VIII B	32
3	VIII C	33
4	VIII D	31
5	VIII E	31
JUMLAH		160

2. Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul - betul representatif (mewakili).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik Multi Stage Sampling. Idrus (2009:98) menyatakan bahwa Multi Stage Sampling adalah teknik kombinasi beberapa sampling yang ada. Berikut adalah beberapa teknik sampling yang akan dikombinasikan:

- a) Proportional Sampling digunakan penelitian untuk menemukan jumlah presentase subjek yang akan dijadikan sebagai sample penelitian (Idrus, 2009: 98).
- b) Random Sampling (sampling acak/rambang) Idrus (2009:97) menjelaskan teknik ini digunakan apabila populasi diasumsikan homogen (mengandung satu ciri) sehingga sampel dapat diambil secara acak.

Untuk ukuran sample sendiri, apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2010: 112). Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti menetapkan 35% dari jumlah populasi

sebagai sampel penelitian. Dengan demikian 35% dari 160 orang adalah 56 orang responden, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.2
Data Jumlah Populasi dan Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Populasi	Presentase Subjek	Jumlah Sampel
VIIIA – VIIIE	160	35% x 160	56

E. Identifikasi Variabel Penelitian

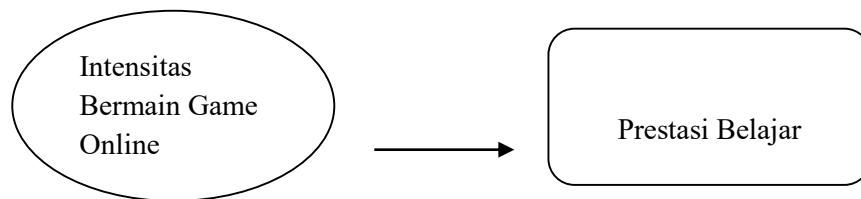
Idrus (2009:77) menyatakan bahwa variabel dapat diartikan sebagai konsep yang mempunyai variasi nilai. Secara sederhana, istilah variabel dimaknai sebagai sebuah konsep atau objek yang sedang diteliti, yang memiliki variasi (*vary-able*) ukuran, kualitas yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki konsep (variabel) itu sendiri.

Dalam penelitian ini, variabel yang akan digunakan penulis meliputi dari variabel bebas (variabel yang mempengaruhi bagi variabel lain) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain).

Berdasarkan dari tujuan penelitian serta landasan teori yang telah penulis kemukakan di atas sebelumnya, maka variabel-variabel yang akan penulis gunakan didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variable bebas (*Independen Variable*) / X (motivasi belajar)
2. Variabel terkait (*Dependen Variable*) / Y (prestasi belajar)

Tabel Grafik 3.1 Variabel Bebas dan Terikat



F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari variabel yang diteliti. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka peneliti menggunakan metode dokumentasi dan angket/kuesioner dalam pengumpulan data.

G. Angket atau Kuesioner

Menurut Idrus (2009:100) metode angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan. Angket atau kuisisioner ini adalah berupa beberapa pertanyaan yang mengarah pada tujuan peneliti maksudnya agar penulis dapat mengetahui hasil dari yang diteliti sesuai dengan harapan penulis.

Angket ini akan dibagikan pada siswa yang telah ditentukan atau yang dijadikan subjek peneliti (responden) dengan maksud untuk mengetahui tujuan dari suatu masalah yang peneliti atau penulis inginkan dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Serta untuk mengetahui hasil dari yang diteliti atau permasalahan yang diamati.

H. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi: buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentar, data yang relevan penelitian (Riduwan, 2002:31)

Metode dokumentasi menurut Basrowi & Suwandi (2008) adalah salah satu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang sudah ada seperti indeks prestasi, jumlah anak, pendapatan, luas tanah, jumlah penduduk, dan sebagainya.

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dengan demikian, pada penelitian sejarah, maka bahan

dokumenter memang peran yang sangat penting. (dalam Bungun, 2005:308)

I. Instrument Penelitian

Arikunto (1993:134) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Alat bantu merupakan syarat yang digunakan merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda. Misalnya angket (*questionnaire*). Angket ini berisi butir-butir pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh subyek penelitian.

Idrus (2009:100) memaparkan angket tertutup yaitu, angket yang disajikan dengan serangkaian alternatif, sedangkan responden cukup memberi tanda silang, melingkar, ataupun mencentang (sesuai permintaan) pada jawaban yang dianggapnya sesuai dengan dirinya. Dengan menggunakan lima alternatif jawaban dari kondisi yang sangat *favourabel* (sangat mendukung) hingga *unfavourabel* (sangat tidak mendukung). Misalnya dengan model 1=sangat setuju, 2=setuju, 3=tidak setuju, dan 4=sangat tidak setuju. Adapun penilaian sebagai berikut, untuk pernyataan positif:

1=Sangat setuju	mempunyai nilai 5
2=Setuju	mempunyai nilai 4
3=Ragu	mempunyai nilai 3
4=Tidak setuju	mempunyai nilai 2

5=Sangat tidak setuju mempunyai nilai 1

Begitu pula sebaliknya untuk pertanyaan negatif:

1=Sangat setuju mempunyai nilai 1

2=Setuju mempunyai nilai 2

3=Ragu mempunyai nilai 3

4=Tidak setuju mempunyai nilai 4

5=Sangat tidak setuju mempunyai nilai 5

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian menunjukkan hubungan antara variabel dengan data, metode, dan instrumen yang disusun. Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan konsep teori yang mendukung penelitian yang selanjutnya menjadi bahan yang akan dituangkan sebagai angket penelitian. (Zakia Asfa Dian, 2014:41)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
			Favorable	Un favorable	
Intensitas Bermain Game Online	Dampak Secara Sosial	1. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktubersama mereka menjadijauh berkurang.	1,2	3,4	4

		<p>2. Pergaulan kita hanya di game online saja, sehingga membuat parapecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata</p>	5,6	7,8	4
	<p>Dampak Secara Psikis</p>	<p>1. Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pelajaran.</p> <p>2. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap</p>	9,10	11,12	4

		hal-hal yang terjadi di sekeliling kita.	13,14	15,16	4
	Dampak Secara Fisik	1. Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf matadan otak.	17,18	19,20	4
		2. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain gameonline. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.	21,22	23,24,25	5
Jumlah					25

Tabel 3.3 Kisi-kisi Prestasi Belajar

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Intnsitas bermain game online	Nilai Rata-rata Raport Siswa (Responden)			
Prestasi Belajar	Nilai Rata-rata Raport Siswa (Responden)			
Jumlah				

J. Uji coba instrumen

pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan tingkat keandalan (reabilitas) instrumen sebelum digunakan untuk penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebenarnya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai korelasi *pearson product moment*. Ada pun rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$$r_{xy} = \text{Koefisien korelasi}$$

N = Jumlah responden

X = Sekor item X

Y = Sekor item Y

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Menurut Suharimi Arikunto (1986:75) menyatakan bahwa reabilitas berhubungan dengan kepercayaan suatu terdapat dapat dinyatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.

Reabilitas instrumen adalah tingkat keajengan instrumen saat digunakan kapan saja, oleh siapa saja, maka akan menghasilkan data yang sama atau hampir sama dengan sebelumnya. Hasil percobaan dilihat apakah memperlihatkan adanya ketepatan atau keseragaman. Kalau hasil percobaan itu memperlihatkan ketepatan, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel. (Desy Mega Sari, 2014:39)

Deni Insana (2014:39) Uji reabilitas yang digunakan dalam uji reabilitatee Alpha Cronbach dengan bantuan software SPSS 16 *For Windows*. Reabilitas tes menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2} \right)$$

- α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach
 K = Jumlah item pertanyaan yang diuji
 $\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor item
 SX^2 = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

K. Metode Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan agar data yang sudah diperoleh atau yang didapatkan dari informan/responden dapat dibaca serta ditafsirkan. Teknik analisis statistik parametrik yang akan digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah berupa Analisis Regresi (Anareg). Sederhana program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) for windows evaluation* versi 20.

Langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data yang akan dianalisa terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Chi-Kuadrat (χ^2) yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi observasi

f_h = Frekuensi harapan

Adapun kriteria dalam pengujian normalitas data yaitu jika Chi-Kuadrat dalam tabel pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan sebesar interval dikurangi satu, ($db=k-1$) atau $p > 0,05$ maka sebaran berdistribusi normal demikian juga sebaliknya. (Zakia Asfa Dian, 2014:45)

Analisis data ini menggunakan bantuan program computer yaitu SPSS 16.00 -> *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan nilai normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika harga $p > 5\%$ (0.05), jika $p < 5\%$ (0,05) maka sebaran data dinyatakan tidak normal. (Deni Insana, 2014:49)

2. Uji Linieritas Data

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau tidak linier. Pengujian linieritas dilakukan dengan menggunakan *uji f*.

$$F_{reg} = \frac{KR_{reg}}{KR_{res}}$$

Keterangan :

Freg = Harga bilangan untuk garis regresi

RKreg = Rerata kuadrat garis regresi

Rkres = Rerata kuadrat garis residu

Interpretasi yang digunakan jika F hitung setelah dikonsultasikan dengan F tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_h < F_t$), maka dinyatakan hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier atau sebaliknya. (Zakia Asfa Dian, 2014:46)

Uji linieritas bertujuan untuk melihat sebaran dari tingkat-tingkat yang merupakan nilai variabel-variabel penelitian sehingga dapat ditarik garis lurus yang menunjukkan sebuah hubungan linier antara variabel-variabel tersebut. Kriteria hasil uji linieritas adalah apabila $p \text{ Linearity} < 0,05$ dan $p \text{ Df Linearity} > 0,05$. Pengujian linieritas menggunakan SPSS 16.00 dengan *Statistic Compare Means - >Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. (Deni Insana, 2014:50)

3. Uji Regresi

Desy Mega Sari (2014:40-41), Analisis data penelitian ini juga menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana, Idrus (2009:177-178) menyatakan bahwa regresi linier sederhana atau regresi linier, yaitu satu variabel dipengaruhi (*dependent*) oleh variabel lainnya. Variabel yang mempengaruhi ini disebut dengan variabel bebas (*independent*) atau dalam kajian regresi disebut prediktor. Selanjutnya, variabel yang dipengaruhi ini disebut variabel terikat atau disebut juga variabel kriterium. Dengan rumus sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui persamaan garis regresi dengan rumus:

$$Y = a + bx$$

b. Koefisien regresi a dan b untuk regresi linier dengan rumus:

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

Keterangan:

N = Jumlah kasus/individu

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel X

4. Uji Hipotesis

Menurut Idrus (2009:53) hipotesis dari segi terminologinya memiliki makna simpulan yang sifatnya masih rendah. Secara singkat, hipotesis dapat dinyatakan sebagai simpulan sementara penelitian. Mengingat sifatnya ini, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Maka, dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha₁ : Ada pengaruh antarmotivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa

Ho₁ : Tidak ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Tempat Penelitian

a. Letak Geografis

MTs Negeri 7 Sleman terletak di Dukuh Cepet, kelurahan Purwobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kurang lebih 2km kearah barat dari kecamatan Pakem. Adapun batas-batas wilayahnya adalah sebagai berikut:

Sebelah Barat :Sungai Dusun Cepet, Purwobinangun, Pakem

Sebelah Timur :Pakem, Pulowatu, Turi, Sleman

Sebelah Utara :Sungai/Selokan Dusun Cepet, Purwobinangun

Sebelah Selatan :Jalur alternative jurusan Turi Sleman, Yogyakarta

Madrasah ini berdiri diatas tanah seluas 8.100 m², yang terdiri dari 5.200 m² sudah bersertifikat dan 2.973 m² masih menjadi milik warga setempat, sehingga belum dibubukan menjadi aset tetap madrasah.

2. Sejarah

1. Tahun 1958/1959 Dirintis Mendirikan PGA HMI.

Dinamakan PGAHMI karena kerja sama antara HMI Yogyakarta dengan Tokoh Islam di Pakem.

a. Pendirinya dari Pakem :

- 1) Bapak Sukiyarto
- 2) Bapak Nursyamsi
- 3) Bapak Harjono
- 4) Bapak Joko Somad
- 5) Bapak Sujarwa
- 6) Bapak Daliman
- 7) Bapak Noryadi

b. Sedang Pendiri dari HMI :

- 1) Bapak Supadmo Nawawi dari Madura
- 2) Bapak Drs. Badawi.

Bertempat di Dusun Sempol, Harjobinangun, Pakem, Sleman dan satu tahun kemudian lalu pindah di Dusun Cepet, Harjobinangun, Pakem, Sleman. PGAHMI kemudian dijadikan Yayasan yang di Pakem diserahkan kepada Bapak Abdu Shomad Santosa, yang pada saat itu sebagai Kep.KUA Pakem.PGHMI mempunyai sebidang tanah yang sekarang ditempati MTs Yappi, dengan Kepala Sekolahnya Bapak Sujarwa.

Keadaan murid waktu berdiri mencapai 60 anak (2 kelas), dan tahun berikutnya muridnya tambah banyak.PGHMI pernah mengikutsertakan Ujian sampai 3 kali namun hasilnya minim,

karena Ujian 3 kali hanya dapat Lulus 2 anak yaitu Bapak Suleman dari Nangsri yang sekarang menjadi Guru Agama.

Tahun 1963/1964 Murid ditempuhkan/ diikutsertakan Ujian SMP ternyata hasilnya lebih baik. Sehingga tahun 1964/1965 sekolah ini kemudian dirubah menjadi SMP Islam.

2. SMP Islam Perkembangannya Semakin Baik.
 - a. Kepala Sekolahnya: Bapak Suhardi yang kemudian diganti oleh Bapak Djendro Wahono, BA dan kemudian diganti lagi oleh Bapak Ngatijo Subekti.
 - b. Tempat : Masih di Cepet, Harjobinangun, Pakem, Sleman bertempat dirumahnya Bapak Amar (di Harjobinangun).
3. Tahun 1967 Ada Informasi Bahwa Kandepag Sleman Ada Jatah PGA Negeri.

Berdasarkan pertimbangan Pakem sebagai Daerah Basis Nasrani lalu SMP Islam diusahakan untuk bisa maenjadi PGA Negeri. Kemudian diurus ke Jakarta oleh Bapak Drs. Sarjono dan Bapak Moh Karmidi. Pada tahun 1967 itu juga dapat berhasil sehingga SMP Islam muridnya diubah Statusnya menjadi murid PGAN 4 tahun Pakem. Adapun Guru yang ikut dinegerikan yaitu Bapak Tukimin, BA, Bapak Komari dan Ibu Isdiharyati. Namun Bapak Komari dan Ibu Isdiharyati sekarang sudah meninggal. Kepala Sekolahnya waktu itu adalah Bapak Moh Karmidi dari Jamblangan, Purwobinangun, Pakem, Sleman. Jumlah murid setiap tahunnya selalu bertambah banyak, dan untuk masuk PGAN, pendaftar melalui seleksi (Tes). Pertama kali

mendapat Pegawai Kantor yaitu Suharni dari Klaten tetapi anehnya agamanya Katolik, akhirnya diusulkan untuk dipindah karena tidak sesuai.

4. Tahun 1969 PGAN 4 Tahun Disempurnakan Menjadi PGAN 6 Tahun.

Muridnya bertambah banyak dan mendapat Ikatan Dinas. Sekolah menjadi 3 tempat yaitu di Cepet, SD Pojok dan sebelah timur pasar Pakem. Tahun 1969 mulai membangun gedung di Labasan yakni disebelah utara masjid yang sekarang ditempati MTs Yappi. Karena jumlah murid sangat banyak, ada yang masuk siang. Kepala Sekolahnya Bapak Achmad Ichsanuddin, BA dari Bayeman, Bangunkerto, Turi, Sleman. Kemudian mendapat tambahan Guru : Drs. Wahnan Br. Seda, Drs. Anas Zuhrisani, Drs. Mansyur, Drs. Abdul Hadi, Drs. Dalil Hamid, A. Nabban Hasan, Dra. Dahijah, Siti Istithobah, BA, dan Siti Zahroh, BA. Dengan pegawai Kantor : Bapak Djironi, Bapak Tarwidi, Bapak Mungin, Bapak Soma, Bapak Suraji, dan Bapak Sumadi. PGAN 6 tahun Pakem sebagai PGAN 6 tahun Induk untuk Sleman sehingga setiap Ujian Akhir menjadi Pusat Rayon. Tahun 1975 mendapat Proyek Gedung dan dibangun di Harjobinangun, Pakem yang sekarang untuk MAN Pakem dan sekolah ada dua tempat yaitu di Labasan dan di Harjobinangun.

5. Tahun 1980 PGAN 6 Tahun Dipecah Menjadi 2 :

Kelas I – III menjadi MTsN dan kelas IV – VI menjadi PGAN. Guru dan Pegawai juga dibagi 2, MTsN Kepalaanya Bapak Djendro Wahono, BA, PGAN 6 tahun Kepalaanya Bapak Achmad Ichsanuddin, BA. MTsN Pakem menempati Gedung yang ada di Labasan sedangkan PGAN menempati Gedung yang ada di Harjobinangun. MTsN pada Tahun Ajaran 1980/1981 pendaftaranya sedikit sekali karena masih kurangnya informasi dan belum jelas arahnya. Sehingga kelas I yang masuk hanya 11 anak (1 kelas), kelas II ada 2 kelas dan kelas III ada 2 kelas jumlah kelas ada 5 kelas. Tahun Ajaran 1981/1982, Peserta didik yang masuk bertambah sehingga mendapat 2 kelas. Tahun Ajaran 1982/1983 mendapat 3 kelas, bahkan sudah mulai menolak murid karena kekurangan Lokal. Tahun 1983 mendapat Proyek Gedung, dan mencari lokasi di sekitar Pakem tidak ada yang menyanggupi tanahnya. Kemudian oleh Bapak Sarjono lalu diusahakan di Purwobinangun, Pakem sampai sekarang ini. Proyek hanya 3 lokal kelas dan 1 kantor TU sehingga sekolah ada 2 tempat. Kelas I dan II masih di Labasan dan Kelas III sudah bisa menempati gedung yang ada di Cepet ini. Tahun Ajaran 1983/1984 pendaftar makin banyak lagi sehingga kemudian menerima 4 kelas.

Banyak peserta didik datang dari luar Yogya, seperti dari Brebes yang jumlahnya cukup banyak. Hal ini berkat usaha Bapak Abdul Hadi. Tahun 1986/1987 mendapat Proyek tambahan local dan dari BP3

juga usaha membangun. Tahun 1987 MTsN semua sudah berada di Cepet, Purwobinangun, Pakem. Gedung yang ada di Labasan lalu dirintis untuk MTs Yappi dengan Kepala Sekolahnya yaitu Bapak A. Nabban Hasan.

Pada tahun 1986/1987 merupakan puncak MTsN Pakem karena murid paling banyak yang masuk. Pendaftar sampai 300 lebih dan yang diterima 192 anak.

Jumlah anak ini bisa bertahan sampai beberapa tahun lamanya karena saingannya belum ada. Tetapi pada tahun 1992 dengan berdirinya SMP Negeri Prayan mengurangi banyak anak yang masuk ke MTsN Pakem apalagi dengan penambahan kelas untuk SMP Negeri Donoharjo, lalu berdirinya SMPN Agro dan SMPN Pandowoharjo akhirnya animo peserta didik yang masuk ke MTsN Pakem menjadi sedikit sekali. Tahun Ajaran 1996/1997 murid yang masuk turun total karena peserta didik kelas I hanya ada 96 anak.

4. Urutan Kepala Sekolah :

- a. Bapak Djendro Wahono, BA (menjabat) Pada tahun 1978
- b. Bapak Drs. Suad (menjabat) Pada tahun 1990 s/d 1992
- c. Bapak Sumidi Bari Winoto, BA (menjabat) Pada tahun 1992
- d. Bapak Drs. Syaebani (menjabat) Pada tahun s/d 1997
- e. Bapak Drs. Mudhakhir (menjabat) Pada tahun 1996 s/d 1998

- f. Bapak Drs. H.Ahmad Dahlan, MA (menjabat) Pada tahun 1998 s/d 2003
- g. Bapak Moh Sorim, S.Pd (menjabat) Pada tahun 2003 s/d 2008
- h. Drs. Suharyanto, MA (menjabat) Pada tahun 2008 s/d 2011
- i. Drs. H. Abdul Hadi, S. Pd. (menjabat) Pada tahun 2011 s/d 2013
- j. Drs. Istoyo Bambang Irianto, M.M. (menjabat) Pada tahun 2013 s/d sekarang

B. Visi dan misi

1. Visi

“Unggul dalam berprestasi, maju dengan Iptek berdasarkan Imtaq serta mampu mengaktualisasika diri dalam kehidupan masyarakat”.

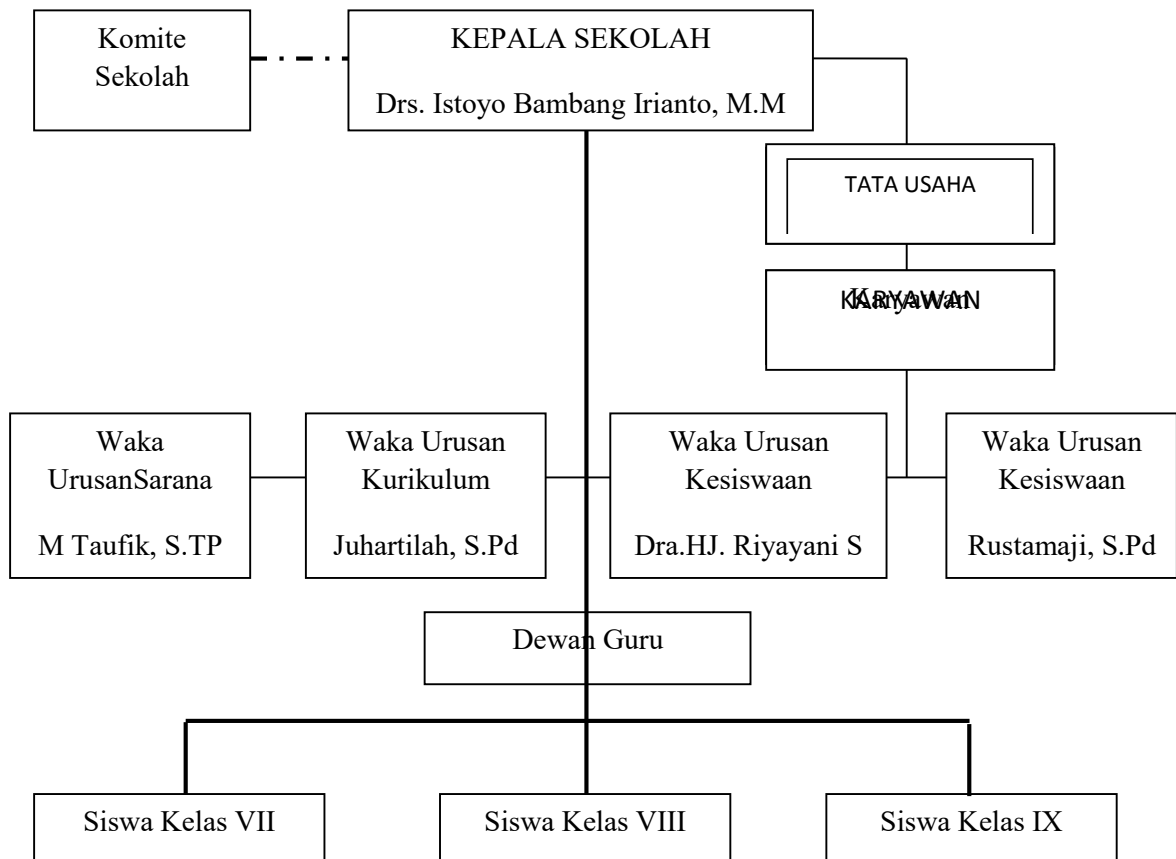
2. Misi

- a. Melaksanakan tata tertib madrasah untuk mencapai tingkat disiplin yang..tinggi.
- b. Melaksanagn pembelajaran dan bimbingan dengan intensif untuk mencapai tingkat kompetensi yang tinggi.
- c. Melaksanakan bimbingan latihan, dan pembiasaan sehingga menjadi anggota keluarga masyarakat dan warga negara yang baik.
- d. Mengembangkan potensi warga madrasah dalam pembelajaran dan bimbingan untuk mewujudkan tercapainya peningkatan Imtaq.
- e. Menumbuhkan kesadaran dan pemahaman warga masyarakat tentang madrasah.
- f.

C. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI

MTs NEGERI 7 PAKEM



Keterangan

————— Garis komando

- - - - - Garis kerja sama

D. Guru dan Karyawan

Keadaan Guru dan Pegawai

1. Guru

Jenis Guru				Pendidikan								Jenis Kelamin		Jml Guru	Absen Guru		
PNS		GTM	GTY	GTT	<D1	D1	D2	D3	S1	S2	Lk	Pr	S		I	T	
Kemenag	Diknas																
18	6	-	-	6	-	1	-	1	26	2	13	17	30	-	-	-	

2. Guru Tambahan Jam

Jenis Guru				Pendidikan								Jenis Kelamin		Jml Guru	Absen Guru		
PNS		GT	GT	GTT	<D1	D1	D2	D3	S1	S2	Lk	Pr	S		I	T	
Kemenag	Diknas	M	Y														
2	1	-	-	-	-	-	-	-	3	-	1	2	3	-	-	-	

1	Drs. Istoyo Bambang Irianto, MM./ Iva	L		BK	S2, Ka. Madrasah
2	Dra. Riyayani Suryandari./ Iva		P	PKn	S1, PNS
3	Drs. Bambang Edisusanto, M.Si./ Iva	L		Matematika	S2, PNS
4	Siti Endah Hartini, S.Pd./ Iva		P	Bahasa Indonesia	S1, PNS
5	Drs. Mujiana./ IVa	L		Matematika	S1, PNS
6	Sriyana./ Iva	L		Seni budaya	DIII, PNS
7	Siti Mubarakah, S.Ag./ Iva		P	Aqidah Akhlak	S1, PNS
8	Dra. Fatmih Hi. Yusuf/ Iva		P	Fiqih, AA, SKI	S1, PNS
9	Dra. Sugiyatmi/ Iva		P	Bahasa Indonesia	S1, PNS (Mutasi Masuk)
10	Dra. Siti Baharinijanah/ IIIId		P	IPS	S1, PNS
11	Siti Insofiyah, S.Ag./ IIIId		P	Bhs. Arab	S1, PNS
12	Siti Aminah, S.Ag./ IIIId		P	Fiqih	S1, PNS
13	Rustamaji, S.Pd./ IIIId	L		BK	S1, PNS
14	Indar Yuliyah, S.Pd./ IIIId		P	BK	S1, PNS

15	Rahmi Hidayat, S.Pd./ IIIc		P	Bahasa Inggris	S1, PNS
16	Siti Romlah, S.Ag./ IIIb		P	Qur'an Hadist	S1, PNS
17	Muhamad Taufik, S.TP./ IIIb	L		TIK	S1, PNS
18	Akhmad Fathoni, S.Si./ IIIb	L		IPA (Biologi)	S1, PNS
JUMLAH		7	1	Keterangan	S2:2; S1:1; D3:1
		18	1		

V.2. GURU DPK DINAS PENDIDIKAN

No	Nama Guru	L/P	Mapel Yang Diampu / pegawai	Update Status
1	Juhartilah, S.Pd./ Iva		P IPS	S1, PNS (DPK Diknas)
2	Rohmad Dwiyono, S.Pd./ Iva	L		IPA (Fisika) S1, PNS (DPK Diknas)
3	Sri Sunariningsih, S.Pd./ Iva		P Bahasa Inggris	S1, PNS (DPK Diknas)
4	Supriyanta, S.Pd./ Iva	L		Penjasorkes S1, PNS (DPK Diknas)

5	Hendaryati, S.Pd./ Iva		P	Bahasa Indonesia	S1, PNS (DPK Diknas)
6	Lina Chabibi/ Iva		P	PKn, IPS	D1, PNS (DPK Diknas)
JUMLAH		2	4	Keterangan	S2:0; S1:5; D1:1
		6			

V.3.GURU MUTASI

No	Nama Guru	L/P		Mapel Yang Diampu / pegawai	Update Status
-	-	-	-	-	-
JUMLAH				Keterangan	S2:0; S1:0; D3:0

V.4. GURU TAMBAHAN JAM

No	Nama Guru	JK		Update Status

		L	P	Mapel Yang Diampu / pegawai	
1	Drs. Giftiar Isniadi HS./ Iva	L		IPA (Fisika)	S1, PNS (SMPN 4 KAlasan)
2	Estyn Ariestika, S.Pd./ IIIa	-	P	Matematika	S1, PNS (MTsN YK.II)
3	Marlina Lestari, S.Pd./ Iva		P	Matematika	S1, PNS (MTsN Prambanan)
JUMLAH		1	2	Keterangan	S2:0; S1:3

V.5. PEGAWAI DI LINGKUNGAN KEMENAG KAB.SLEMAN

No	Nama Guru	L/P	Tugas Yang Diampu / pegawai	Update Status
1	Supriyanto, S.IP./ IIIc	L	Ka. Tata Usaha	S1, PNS
2	Titik Feriyani/ IIIb		P Staf	SLTA, PNS
3	Edi Harsanto, SE./ IIIb	L	Staf	S1, PNS
4	Fari Arini, A.Md./ IIIa		P Staf	DIII

5	Mahmudah Dian Ummamah/ Iic		P	Staf	SLTA
6	Sukarji/ Iib	L		Staf	STM
7	Agus Nurohman/ Iib	L		Staf	SLTA
8	Jaka Kurniawan/ Iib	L		Staf	STM
JUMLAH		5	3	Keterangan	S1:2; D3:1; SLTA:5

V.6. GTT DAN PTT

No	Nama GTT/ PTT	JK		Mapel Yang Diampu	Update Status
1	Agus Dudyana, S.Pd.	L		Bahasa Inggris	S1, GTT
2	Deviana Norma Ak, S.Pd.		P	Bahasa Jawa	S1, GTT
3	Evi Septyandari, S.Pd		P	IPS	S1, GTT
4	Slamet Riyanto, S.Pd.I	L		B. Arab	S1, GTT
5	Wahyudi, S.Pd.I	L		SKI	S1, GTT
6	Dimas Hadiyanto, S.Pd	L		Penjasorkes	S1, GTT
1	Surojo	L		TU (Pesuruh)	SD, PT Non PNS
2	Marjuki	L		TU (Satpam)	STM, PT Non PNS

3	Sarmidi	L		TU (Pesuruh + Penjaga Malam)	SMP, PT Non PNS
4	Suparji	L		TU (Penjaga Malam)	SMA, PTT
JUMLAH		8	2	Keterangan	S1:6; SLTA:3; SD:1

II. Kelebihan dan Kekurangan Guru

Kelebihan/Kekurangan	L	P	Jml	Mata Pelajaran
Kelebihan Guru	-	-	-	-
Kekurangan Guru	-	-	-	-
Kelebihan Pegawai	-	-	-	-
Kekurangan pegawai	-	-	-	-

Keterangan:

1. GTM = Guru Tetap Madrasah
2. Pegawai Kontrak = pegawai lepas (tak ber SK)
3. Update Status bisa diisi dengan
 - > Mutasi (keluar/masuk)
 - > Lulus pendidikan
 - > Update status kepegawaian (CPNS)

B. Tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu peneliti melakukan try out terhadap kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini. Try out dilakukan kepada 30 siswa MTs N 7 Sleman Yogyakarta.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya adalah pengambilan data penelitian yang dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner untuk dimintakan pendapat responden mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar. Sampel dalam penelitian ini adalah 35% dari jumlah populasi siswa kelas VIII MTs N 7 Sleman Yogyakarta. Dari 35% tersebut maka didapat responden sebanyak 56 orang dan semuanya adalah siswa kelas VIII.

Data hasil penyebaran kuesioner tersebut merupakan data primer yang selanjutnya digunakan untuk mencari pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa MTs N 7 Sleman menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 21.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Validitas

Menurut Sugiono (2011 : 126) bila harga korelasi dibawah 0,30 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrument tersebut tidak valid, sehingga harus dibuang atau diperbaiki. Perhitungan hasil validitas menggunakan SPSS 21 dengan 56 siswa, dibandingkan dengan r kritis 0,30 dan taraf signifikan sebesar 5%. Dari hasil output pada Corrected item – Total Correlation, nomor item pertanyaan angket yang tidak valid adalah sebagai berikut.

Intensitas Bermain Game Online

Skala uji coba pada kematangan beragama berjumlah 30 item, terdiri dari 15 item favourable dan 15 item unfavourable. Analisis menggunakan SPSS 21 for windows menghasilakn item yang valid sebanyak 14 item dan 6 item dinyatakan gugur karena tidak memenuhi persyaratan yaknimemiliki nilai kurang dari 0,361. Butir item yang gugur terdiri dari 6, 9, 10, 14, 16, 20. Jumlah item yang valid sebanyak 14 butir instrumen sebagai berikut.

Tabel 4.3

Data Item Valid

Variabel	Indikator	Favorable	unfavorable
Pengaruh Intensitas	Sosial	3,4,6,7	1,2,5,8,9
	Psikis	10,12,13	11,14,15,16

Bermain game online	Fisik	17,18,19,20,21,25	22,23,24
------------------------	-------	-------------------	----------

Uji normalitas

Tabel 4.4

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X	y
N		56	56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82,29	79,61
	Std. Deviation	4,259	4,035
Most Extreme Differences	Absolute	,133	,158
	Positive	,133	,158
	Negative	-,098	-,124
Kolmogorov-Smirnov Z		,994	1,180
Asymp. Sig. (2-tailed)		,276	,124

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Diatas menunjukkan bahwa Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (variabe X) mempunyai tingkat signifikansi 4,4 % atau nilai probabilitas diatas 0,05. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa variabel X tersebut normal.

Uji linieritas

Uji asumsi linieritas ini digunakan untuk melihat adanya hubungan yang linier antara kedua variabel dengan penelitian. Hubungan antara variabel dikatakan linier apabila $p < 0,05$ begitu pula sebaliknya hubungan antara dua variabel dikatakan tidak linier apabila $p > 0,05$ (Hadi: 1994:27) hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 21 dihasilkan sebagaimana tabel berikut

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	515,524	15	34,368	3,619	,001
Between Groups					
Linearity	39,817	1	39,817	4,193	,047
Deviation from Linearity	475,707	14	33,979	3,578	,001
Within Groups	379,833	40	9,496		
Total	895,357	55			

Hasil uji linier menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p value sig.) pada baris linearity diperoleh $F = 4,193$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) karena signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sedangkan pada baris deviation from linearity diperoleh $F = 3,578$ dan $p = 0,001$ ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa

antara variabel Intensitas Bermain Game online (X) dan prestasi belajar (Y) terdapat hubungan yang linier.

Regresi linier sederhana

1. Membuat Persamaan Regresi Linear Sederhana

Secara umum rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bx$. Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut kita dapat berpedoman pada output yang berada pada tabel coefficient berikut.

Data Tabel 4.5

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,211 ^a	,044	,027	3,980

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Sementara itu untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y) kita dapat melakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai signifikan (Sig) dengan probabilitas 0,05 atau dengan cara lain yakni membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

3. Uji Hipotesis Membandingkan Nilai Sig Dengan 0,05

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Hasil output spss adalah :

- a. Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y).
- b. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y).

Data Tabel 4.6

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39,817	1	39,817	2,513	,119 ^b
	Residual	855,540	54	15,843		
	Total	895,357	55			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari < probabilitas 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y)”.

4. Uji Hipotesis Membandingkan Nilai T Hitung Dengan T Tabel

Pengujian hipotesis ini sering disebut juga dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah ;

- a. Jika nilai t hitung lebih besar $>$ dari t tabel maka ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y)
- b. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil $<$ dari t tabel maka tidak ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y).

Data Tabel 4.7

Coefficients^a

Model	Unstandardized		Standardized	T	Sig.	
	Coefficients		Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	63,166	10,384		6,083	,000
	X	,200	,126	,211	1,585	,119

a. Dependent Variable: y

a = angka konstan dari unstandardized coefficient. Dalam kasus ini nilainya sebesar 63,166. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (X) maka nilai konsisten prestasi belajar (Y) adalah sebesar 63,166.

b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,200. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% Intensitas Bermain Game online (X), Prestasi Belajar(Y) akan meningkat sebesar 0,200

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa Intensitas Bermain Game online (X) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 63,166 + 0,200 X$

2. Uji Hipotesis Dalam Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Sekedar mengingatkan bahwa hipotesis yang saya ajukan dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah :

HO : Tidak ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y)

Ha : Ada pengaruh Intensitas Bermain Game online (X) terhadap prestasi belajar (Y).

F. Pembahasan

Berdasarkan dari latar belakang penelitian ini dan dari teori yang digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTs Negeri 7 Sleman Yogyakarta, maka dapat dibuktikan bahwa ada hubungan antara Pengaruh Bermain Game Online dengan prestasi belajar.

Melalui uji statistik yang dilakukan pada dasarnya hasil penelitian sesuai dengan landasan teori yang digunakan pada penelitian. Diketahui bahwa Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah sebesar 4,4 % sedangkan 95,6 % sisanya diisi oleh faktor lain.

Dari hasil skala Intensitas Bermain Game Online dengan pernyataan sebanyak 19 item yang disusun berdasarkan skala likert yang dimodifikasi dengan alternatif jawaban yaitu : sangat setuju, setuju, Ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Cara penilaian dengan memberikan nilai antara satu sampai lima berdasarkan kriteria pernyataan favorabel dan unfavorabel. Analisis data dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson dengan bantuan program SPSS versi 21. Penelitian dilakukan di MTs Negeri 7 Sleman Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan proporsional random sampling cara undian.

Hasil penelitian dari data analisis korelasi product moment ini membuktikan bahwa ada pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap prestasi belajar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linier sederhana dan mendapatkan F hitung sebesar 23,440 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil uji diketahui besar pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi belajar sebesar 4,4%, hal ini menunjukkan masih ada sebesar 95,6% pengaruh variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Merujuk pada pembahasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (X) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y) dengan total pengaruh sebesar 4,4%. Pengaruh positif ini bermakna semakin besar pengaruh Intensitas Bermain Game Online maka akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar terutama dalam bidang bahasa Inggris.

Mengingat masih adanya pengaruh lain sebesar 95,6% yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, tentunya ini menjadi rekomendasi bagi peneliti berikutnya jika hendak melakukan penelitian dengan tema yang masih berkaitan dengan prestasi belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa besar pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap prestasi belajar siswa di Mts N 7 Sleman sebesar 4,4%. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 3,963 koefisien regresi (b) sebesar 3,492 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Sumbangan efektif Intensitas Bermain Game Online Di Mts N 7 Sleman sebesar 4,4% yang ditunjukkan dari nilai $R^2 = 0,052$ yang menyatakan bahwa ada 95,6% faktor lain yang mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa antara lain faktor internal yang meliputi aspek fisiologis yaitu kondidi fisik yang fit dan psikologis, faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial seperti guru dan teman sekelas dan juga faktor pendekatan belajar.

B. Saran

Atas dasar kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis mengajukan beberapa saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi peningkatan proses penanggulangan intensitas bermain game online di Mts N 7 Sleman. Saran-saran tersebut diberikan kepada:

1. Untuk Kepala Sekolah

- a. Lebih konsisten dalam pelaksanaan program-program yang telah dicanangkan
- b. Lebih menekankan kepada para guru untuk bekerjasama dalam proses penanggulangan perilaku siswa yang suka bermain game tidak pada tempat dan waktunya

2. Untuk Guru

- a. Lebih konsisten terhadap aturan yang berlaku dan aturan yang diberlakukan oleh guru itu sendiri di dalam kelasnya, agar tidak timbul pemikiran kurang baik dari para siswa.
- b. Harus melihat situasi dan kondisi siswa serta lingkungannya ketika akan memberikan suatu sanksi atas pelanggaran yang siswa lakukan, jangan sampai pemberian sanksi yang pada hakikatnya bertujuan agar pelaku tidak melakukan perbuatannya dikemudian hari malah membuat pelaku lebih berontak.

3. Untuk Orang Tua Siswa

- a. Lebih meningkatkan perhatian dan pengawasan terhadap anaknya dirumah
- b. Memberikan pelajaran serta pengawasan terhadap maraknya permainan *game online* terutama dikalangan remaja

4. Untuk Siswa

- a. Lebih pintar dalam memilih rekan sepermainan.
- b. Bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk untuk dirinya, baik untuk dimasa sekarang ataupun untuk masa yang akan datang dilihat dari dampaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Khairul (2011). *Pengaruh Game Online terhadap Perstasi Belajar Siswa (Penelitian Kuantitatif Surabaya)*. Skripsi Sarjana Pada Fakultas Agama Universitas Muhammadiyah Surabaya : Tidak Diterbitkan
- Appriella. (2014). Dampak Globalisasi.[Online].Tersedia
<http://apriaresth.blogspot.com/2014/07/dampak-globlisasi.html>:.[diakses 6 Mei 2016)
- Darsono, Max. Dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyati. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Idrus,M.(2009).*MetodeIlmuPenelitian,IlmuSosial (Pendekatan Kualitatifdan Kuantitatif)*. Jakarta: Erlangga
- Iryanti , Ita. (2016) Penyebab kurangnya motivasi belajar. [Online].Tersedia:
<http://itaariyanti.blogspot.com/2012/06/penyebab-kurangnya-motivasibelajar.html>. [diakses 4 Juni 2016]
- Isjani. 2008. ‘*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pelajaran Sejarah di Sekolah*’. Dalam Isjoni dan Ismail (Eds.). 2008. Model- Model
- Izatty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.Likert, Rensis (1932) , “*A Technique for the Measurement of Attitudes*”,Archives of pshychology Musikah. 2009. ‘*Cerdas dengan Game Online*’. Gramedia PustakaUtama
- Mbendoliq, Yanu. *Penelitian Kuantitatif Pengaruh Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Fakultas Ilmu Sosial*. <https://www.academia.edu>

Nasution. 1998. '*Metodologi Penelitian Naturalistic*'. Bandung : PN. TARSITO

Pembelajaran Mutakhir ; Perpaduan Indonesia-Malaysia. Yogyakarta :
Pustaka Pelajar. Hal. 145-170

Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta :Debdikbud 93

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana

Sardiman, A.M. (2001). *Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Cet. IX
Jakarta: Raja grafindo Persada Sugiyono (2012). „*Memahami Penelitian Kualitatif Kuantitatif*“. Bandung : ALFABETA

Sejarah Game Online.[Online]. Tersedia
<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-danperkembangan-game-online/> [diakses 1 Juni 2016].

Soekamto.1994. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Dep. P dan K, Ditjen TP
Pusat Antar Universitas: Jakarta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta

Suharsimi, Arikunto,(1989),*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:
BinaAksara: Bina Aksara

Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta:Bumi Aksara.

Lampiran Lampiran

ANGKET TRY OUT

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket pertanyaan/ Pernyataan berikut, kami mohon kesediaan Anda untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, lalu bubuhkanlah tanda ‘‘check list’’ (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Mohon setiap pernyataan dapat diisi seluruhnya.
4. Contoh pengisian

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu bisa memecahkan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain		✓			

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Misalkan Anda melakukannya setuju terhadap kegiatan itu, maka pilihan Anda adalah memberikan tanda check list kolom ‘S’. Sebagaimana contoh ini.

SELAMAT MENGERJAKAN

Identitas Pribadi

Nama :

Kelas :

No Absen :

DAFTAR PERTANYAAN

Angket Pengaruh Intansitas Bermain Game online

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tetap menjaga silaturahmi dengan keluarga dan teman walaupun saya suka bermain game online					
2.	Saya jarang berinteraksi bersama keluarga karena game online					
3	sejak saya mengenal game online saya menjadi pribadi yang menyendiri					
4	Saya lebih banyak menghabiskan waktu didepan layar daipada belajar di rumah					
5	Saya merasa lebih sehat setelah bermain game online					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
6	Saya menjadi pribadi yang acuh tak acuh					
7	Saya menjadi pribadi yang ketergantungan pada game online					
8	Saya tidak peduli dengan apa yang teman saya lakukan dikelas					
9	sejak saya mengenal game online saya tidak mempunyai teman dekat					
10	Saya selalu mengerjakan PR yang diberikan oleh guru					
11	Saya tidak belajar walaupun akan menghadapi ujian					
12	Saya menjadi pribadi yang tidak suka belajar karena game online					
13	Saya selalu berkonsentrasi menghadapi ujian					
14	Saya bisa membagi waktu antara bermain game online dan berolahraga					
15	Saya menjadi pribadi yang mudah sakit					
16	Karena game online skill bahasa inggris saya meningkat					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
17	Kemampuan berfikir saya dalam belajar menurun					
18	Saya menjadi pribadi yang suka bergaul dengan teman					
19	Saya suka membantu teman yang sedang kesusahan dalam belajar					
20	Prestasi saya meningkat karena bermain game online					
21	Saya tetap berkumpul bersama keluarga dan teman meskipun saya suka game online					
22	Saya menjadi pribadi yang suka membantu teman saat menghadapi masalah					
23	Saya merasa lebih cepat menangkap materi pelajaran setelah bermain game online					
24	Saya selalu berkonsentrasi saat menghadapi ujian sekolah					
25	Saya selalu belajar dengan giat walaupun tidak dalam masa ujian					

Data Skor Angket Penelitian

NO																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Skor
1	4	5	4	2	3	3	3	5	3	5	5	4	3	5	3	4	4	5	5	75
2	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	78
3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	81
4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	79
5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	76
6	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	3	3	75
7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	83
8	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
9	4	4	4	4	3	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	76
10	5	3	3	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	75
11	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	75
12	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	80
13	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	85
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	4	86
15	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
16	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	87
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	80
18	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	87

Tabel Hasil Uji Validitas

No Item Pertanyaan	Skor Total	r tabel 5% dengan jumlah N = 30	Keterangan
1	0,599	0,361	Valid
2	0,782	0,361	Valid
3	0,435	0,361	Valid
4	0,568	0,361	Valid
5	0,399	0,361	Valid
6	0,008	0,361	Tidak Valid
7	0,521	0,361	Valid
8	0,392	0,361	Valid
9	0,231	0,361	Tidak Valid
10	0,245	0,361	Tidak Valid
11	0,782	0,361	Valid
12	0,391	0,361	Valid
13	0,386	0,361	Valid
14	0,331	0,361	Tidak Valid

No Item Pertanyaan	Skor Total	r tabel 5% dengan jumlah N = 30	Keterangan
15	0,782	0,361	Valid
16	0,345	0,361	Tidak Valid
17	0,599	0,361	Valid
18	0,422	0,361	Valid
19	0,568	0,361	Valid
20	0,136	0,361	Tidak Valid
21	0,391	0,361	Valid
22	0,521	0,361	Valid
23	0,521	0,361	Valid
24	0,392	0,361	Valid
25	0,782	0,361	Valid

Data Uji Reliabilitas

2. Uji Reliabilitas

Dari hasil uji coba (try out) pada 56 siswa siswa MTs N 7 Sleman Yogyakarta diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4

Uji Reliabilitas Pengaruh Intensitas Bermain Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,832	25

Dari uji validitas dan reabilitas, ditemukan nilai reliable atau r Alpha 0,832 ini berarti lebih besar nilai r kritis (0,25). Jadi jika r alpha lebih besar dari r kritis berarti reliable (andal).

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,832	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	99,83	38,213	,540	,820
s2	99,93	36,754	,744	,811
s3	99,67	39,333	,359	,826

s4	99,73	38,271	,502	,821
s5	99,40	39,628	,323	,828
s6	99,67	42,437	-,070	,841
s7	99,33	39,057	,460	,823
s8	99,53	39,016	,289	,831
s9	99,83	40,764	,139	,835
s10	99,43	40,461	,138	,837
s11	99,93	36,754	,744	,811
s12	99,90	40,024	,325	,828
s13	99,77	39,151	,286	,830
s14	99,27	39,926	,241	,831
s15	99,93	36,754	,744	,811
s16	99,43	40,047	,267	,830
s17	99,83	38,213	,540	,820
s18	99,70	39,528	,349	,827
s19	99,73	38,271	,502	,821
s20	99,30	43,390	-,211	,845
s21	99,90	40,024	,325	,828
s22	99,33	39,057	,460	,823
s23	99,33	39,057	,460	,823
s24	99,53	39,016	,289	,831
s25	99,93	36,754	,744	,811

UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	x	y
N	56	56
Normal Parameters ^{a,b}		
Mean	82,29	79,61
Std. Deviation	4,259	4,035
Most Extreme Differences		
Absolute	,133	,158
Positive	,133	,158
Negative	-,098	-,124
Kolmogorov-Smirnov Z	,994	1,180
Asymp. Sig. (2-tailed)	,276	,124

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

UJI LINIERITAS

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	515,524	15	34,368	3,619	,001
Between Groups					
Linearity	39,817	1	39,817	4,193	,047
Deviation from	475,707	14	33,979	3,578	,001
Linearity					
Within Groups	379,833	40	9,496		
Total	895,357	55			

REGRESI LINIER SEDERHANA

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,211 ^a	,044	,027	3,980

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39,817	1	39,817	2,513	,119 ^b
	Residual	855,540	54	15,843		
	Total	895,357	55			

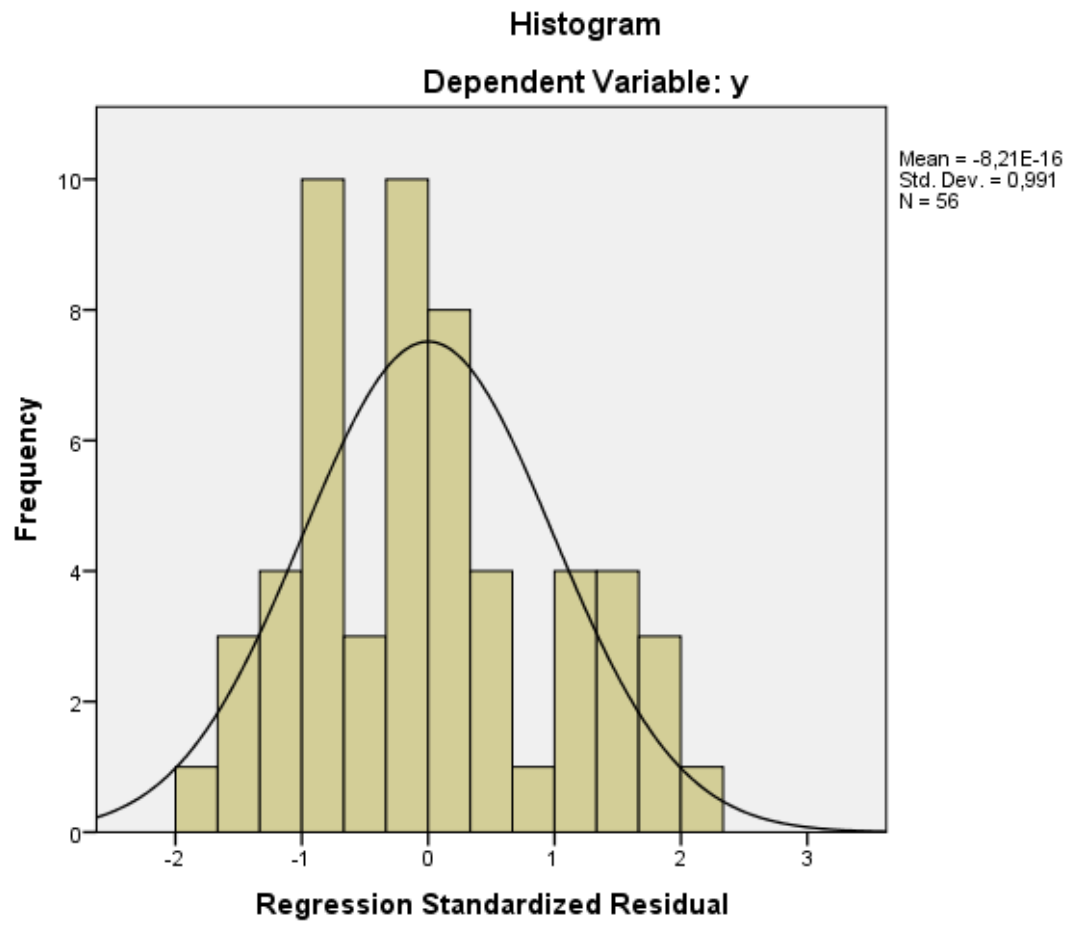
a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63,166	10,384		6,083	,000
	X	,200	,126	,211	1,585	,119

a. Dependent Variable: y



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual**Dependent Variable: y**