

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 4 BANJARBARU

Siti Rahmawati

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Falah Banjarbaru
Strahmawati123@gmail.com

Filardi

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Falah Banjarbaru
Filardi32@gmail.com

Abstract: This study discusses "The Effect of Online Games on Student Learning Outcomes at SMP Negeri 4 Banjarbaru". The purpose of this study was to find out how high online game addiction is, how high the learning outcomes of participants are, whether there is an effect of online games on students and to find out how much influence online games have on learning outcomes at SMP Negeri 4 Banjarbaru, South Kalimantan Province. The subjects in this study were students at SMP Negeri 4 Banjarbaru which was more specialized, namely class VII, while the object in this study was the influence of online games on student learning outcomes at SMP Negeri 4 Banjarbaru. In extracting data the author uses a questionnaire, observation, and interviews. While the data analysis technique uses a quantitative approach using product moment analysis techniques. Based on the results of this study, it was concluded that online gaming activities at SMP Negeri 4 Banjarbaru were in the high category, the learning outcomes of students at SMP Negeri 4 Banjarbaru were in the high category, thus there was an influence between online games and student learning outcomes.

Keywords: Influence, Learning Outcomes, Online Games.

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang " *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 4 Banjarbaru*". Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa tinggi kecanduan *game online*, seberapa tinggi hasil belajar peserta, apakah ada pengaruh *game online* terhadap peserta didik dan Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap hasil belajar di SMP Negeri 4 Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru yang lebih dikhususkan yaitu kelas VII, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh *Game Online* Terhadap hasil belajar Peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru. Dalam penggalan data penulis menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan

teknik analisis *product moment*. Berdasarkan hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa Aktivitas *game online* di SMP Negeri 4 Banjarbaru dalam kategori tinggi, Hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru dalam kategori tinggi, dengan demikian terdapat pengaruh antara *game online* dengan hasil belajar peserta didik.

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

Pendahuluan

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.¹ *Game online* tidak hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil dan desa-desa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online*, pengertian *game online* di atas tidak berlaku lagi pada masa sekarang, *game online* tidak hanya dapat di mainkan di komputer ataupun PC, melainkan *game online* dapat juga dimainkan di sebuah gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dll.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Saat ini telah banyak bermunculan *game online* terbaru yang dapat memikat orang-orang di berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa bahkan orang tua juga memainkannya. Dari kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA/SMK bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang bermain *game online*. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya pengguna gamenya.

Diantara *game online* yang sering dimainkan pada saat ini adalah Free Fire, mobile legends dan PUBG. Free Fire atau bisa disingkat FF adalah suatu permainan yang dimainkan berempat dalam satu kelompok, *game* ini tentang bertahan hidup melawan kelompok yang lain dengan menggunakan senjata-senjata yang didapat dari pesawat yang meluncurkan airdrop dan juga bisa kita dapatkan di rumah-rumah, disana kita diperintah untuk memerangi kelompok lain, permainan PUBG juga alurnya sama seperti Free Fire yaitu untuk bertahan hidup dengan cara berperang. Sedangkan

¹A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 47.

Mobile Legends adalah permainan yang dimainkan lima orang dalam satu kelompok, jadi misi mereka adalah menghancurkan turret atau tower yang ada pada musuh dengan menggunakan hero-hero yang dipilih mereka dan pastinya strategi dan kerja sama yang bagus.

Oleh karena itu, Game online ini sangat membuat resah bagi orangtua dan guru-guru mereka, karena menurunnya perhatian terhadap pelajaran-pelajaran mereka yang mana itu adalah kewajiban mereka pada usianya. Karena kecanduannya dalam bermain game online itu sudah sangat luar biasa. Mereka rela duduk berlama-lama di depan handphone bermain game online sehingga lupa mengerjakan tugas-tugas mereka. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.²

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi peserta didik. Kecanduan tersebut dapat menimbulkan sifat malas belajar pada peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh peserta didik. Ini berkaitan dengan hadis Rasulullah Saw :

”مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ“

Artinya diantara tanda kebaikan dalam Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.

Pengaruh game online kini telah masuk kalangan-kalangan pelajar salah satunya di SMP Negeri 4 Banjarbaru, para siswa sudah banyak memainkan game online tersebut dilihat dari story whatsappnya diantara siswa sering memasang video-video permainan game tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian mengkaji tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis korelasional. Hal ini berdasarkan kepada definisi dari kedua hal tersebut, yakni : penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, chi kuadrat dan perhitungan statistik lainnya. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif melibatkan diri pada perhitungan atau angka atau kuantitas.³

Dan penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berada dalam suatu populasi disebut penelitian korelasi. Penelitian ini

²Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016).h. 12.

³Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya:2005), h. 3.

bukan hanya mendeskripsikan saja tapi juga bisa memastikan berapa besar hubungan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan angka dan penyajian data serta analisis yang menggunakan uji statistika.⁴ Penelitian menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerik (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data. Kontrol, instrumen, dan analisis statistik digunakan untuk menghasilkan temuan-temuan secara akurat.⁵

Hasil dan Pembahasan

1. Game online

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengaruh *game online* berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pernyataan, yang masing-masing pernyataan memiliki lima buah alternatif jawaban dengan rentang skor 1 – 5. Dengan demikian skor total harapan terendah adalah 10 dan skor total harapan tertinggi adalah 50. Berdasarkan skor total harapan tersebut dapat ditentukan interval skor masing-masing kelas/jenjang yang menggambarkan pengaruh *game online* yang terdiri dari 5 tingkatan, yakni: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

Jika data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, maka ada beberapa tahapan yang harus dilalui :

- 1) Mencari nilai terendah (NR) dan nilai tertinggi (NT), yaitu NR= 10 dan NT= 50.
- 2) Menentukan banyaknya nilai yang tersebar dalam deretan angka dengan rumus:

$$BN = BAN - BBN$$

BN = Banyaknya Nilai

BAN = Batas Atas Nyata

BBN = Batas Bawah Nyata

Dengan demikian:

$$BN = (44+0,5) - (10-0,5) \\ = 44,5 - 9,5 \text{ Hasilnya } 35$$

- 3) Untuk menetapkan besarnya pengelompokan angka (lebar kelas) masing-masing kelas interval digunakan rumus berikut :

$$l.k = \frac{BN}{K}$$

Dimana :

l.k = Lebar Kelas

BN = Banyak Nilai

⁴ Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2008), h. 128.

⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*, (jogjakarta, Diva Press, 2011), h. 70.

K = Jumlah Kelas

$$\text{Jadi } l.k = \frac{35}{5}$$

$$l.k = 7$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah kelas interval sebanyak 5 buah dan lebar kelas masing-masing interval adalah 7.

No	Nilai / Interval	Fi	Xi	Fxi
1.	38-45	10	41,5	415
2.	31-37	21	34	714
3.	24-30	4	27	108
4.	17-23	1	20	20
5.	10-16	1	13	13
Total		37		1270

Tabel 4.9 Interval Distribusi Frekuensi

$$M = \frac{\sum FiXi}{\sum Fi}$$

$$M = \frac{1270}{37}$$

$$= 34,3$$

Tabel 4.10 Deskripsi Pengaruh Game Online

Rata-rata	Nilai Skor/Interval	Kriteria	F	%
34,32	42-49	Sangat Tinggi	2	5
	34-41	Tinggi	21	57
	26-33	Sedang	12	32
	18-25	Rendah	1	3
	10-17	Sangat Rendah	1	3
			37	100

Berdasarkan hasil tabel data di atas diketahui bahwa sebanyak 2 responden (5%) dikategorikan tingkat pengaruh *game online* cenderung sangat tinggi, 21 responden (57%) dikategorikan tingkat pengaruh *game online* cenderung tinggi, 12 responden

(32%) dikategorikan tingkat pengaruh *game online* cenderung sedang, 1 responden (3%) dikategorikan tingkat pengaruh *game online* cenderung rendah, 1 responden (3%) dikategorikan tingkat pengaruh *game online* cenderung sangat rendah. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa rata-rata dari variabel X adalah 34,32. Hal ini berarti pengaruh *game online* terhadap peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru dikategorikan "Tinggi" yaitu berada di antara interval 34-41.

2. Hasil Belajar Peserta didik

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengaruh *game online* berupa kuesioner yang terdiri dari 9 item pernyataan, yang masing-masing pernyataan memiliki lima buah alternatif jawaban dengan rentang skor 1 – 5. Dengan demikian skor total harapan terendah adalah 9 dan skor total harapan tertinggi adalah 45. Berdasarkan skor total harapan tersebut dapat ditentukan interval skor masing-masing kelas/jenjang yang menggambarkan pengaruh *game online* yang terdiri dari 5 tingkatan, yakni: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

Jika data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, maka ada beberapa tahapan yang harus dilalui:

- 1) Mencari nilai terendah (NR) dan nilai tertinggi (NT), yaitu NR= 9 dan NT= 45.
- 2) Menentukan banyaknya nilai yang tersebar dalam deretan angka dengan rumus:

$$BN = BAN - BBN$$

BN = Banyaknya Nilai

BAN = Batas Atas Nyata

BBN = Batas Bawah Nyata

Dengan demikian:

$$BN = (44+0,5)-(28-0,5) \\ = 44,5 - 27,5 \text{ hasilnya } 17$$

- 3) Untuk menetapkan besarnya pengelompokan angka (lebar kelas) masing-masing kelas interval digunakan rumus berikut :

$$l.k = \frac{BN}{K}$$

Dimana :

l.k = Lebar Kelas

BN = Banyak Nilai

K = Jumlah Kelas

$$\text{Jadi } l.k = \frac{17}{5} \\ = 3$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah kelas interval sebanyak 5 buah dan lebar kelas masing-masing interval adalah 3.

Tabel 4.11 Interval Distribusi Frekuensi

No	Nilai	/	Fi	Xi	Fxi
----	-------	---	----	----	-----

	Interval			
1.	43-45	1	44	44
2.	40-42	3	41	123
3.	37-39	9	38	342
4.	34-36	13	35	455
5.	31-33	7	32	224
6.	28-30	4	29	116
Total		37		1304

$$M = \frac{\sum FiXi}{\sum Fi}$$

$$M = \frac{1304}{37}$$

$$= 35,24$$

Tabel 4.12 Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Rata-rata	Nilai Skor/Interval	Kriteria	F	%
35,24	37-44	Sangat Tinggi	13	35
	30-36	Tinggi	21	57
	23-29	Sedang	3	8
	16-22	Rendah	-	-
	9-15	Sangat Rendah	-	-
			37	100

Berdasarkan hasil tabel data di atas diketahui bahwa sebanyak 13 responden (35%) dikategorikan tingkat Hasil Belajar sangat tinggi, 21 responden (57%) dikategorikan tingkat Hasil Belajar cenderung tinggi, 3 responden (8%) dikategorikan tingkat Hasil Belajar sedang, tidak ada responden (0%) dikategorikan tingkat Hasil Belajar cenderung rendah, tidak ada responden (0%) dikategorikan tingkat Hasil Belajar cenderung sangat rendah. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa rata-rata dari variabel Y adalah 35,24. Hal ini berarti Hasil Belajar terhadap peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru dikategorikan "Tinggi" yaitu berada di antara interval 30-36.

3. Uji Asumsi Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Spss 25
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,67983536
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,104
	Positive	,104
	Negative	-,080
Test Statistic		,104
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Pengambilan Keputusan:

Jika signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika signifikansi $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,104 > 0,05$.

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas (Uji F)

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Maksudnya apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Kalau tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Pada penelitian ini uji F dilakukan dengan bantuan SPSS 18 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika F-hitung lebih besar dari F-tabel dan nilai probabilitas signifikan lebih kecil dari 0,05, maka model regresi dikatakan signifikan. Sedangkan jika F-hitung lebih kecil dari F-tabel dan nilai probabilitas signifikansi lebih besar dari 0,05, maka model regresi dikatakan tidak signifikan.

TABEL 4.14 Hasil Uji Linearitas SPSS 25

ANOVA Table					
	Sum of	d f	Me an	F	S i

			Squares		Square		g
hasil belajar * Pengaruh	Between Groups	(Combined)	280,866	15	18,724	1,459	,209
		Linearity	62,950	1	62,950	4,904	,388
		Deviation from Linearity	217,916	14	15,565	1,213	,336
	Within Groups		269,567	21	12,837		
	Total		550,432	36			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai sig. Deviation from linearity sebesar $0,336 > 0,005$ maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara pengaruh *game online* dan hasil belajar.

c. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji oleh peneliti pada penelitian ini adalah:

Ha: Adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru.

Setelah melakukan uji asumsi prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas, peneliti masuk pada pengujian hipotesis, terdapat tiga bentuk rumusan pengujian hipotesis, yaitu hipotesis deskriptif, hipotesis komparatif, dan hipotesis hubungan (asosiatif).⁶ Untuk menjawab rumusan masalah yang peneliti tetapkan, maka peneliti menggunakan bentuk rumusan pengujian hipotesis hubungan (asosiatif). Untuk mencari hubungan antara dua variabel atau lebih dilakukan dengan menghitung korelasi antar variabel yang akan dicari hubungannya.⁷ Terdapat bermacam-macam teknik statistik korelasi yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif. Koefisien mana yang akan dipakai tergantung pada jenis data yang akan dianalisis.

⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2019), Cet. Ke-30, h. 86.

⁷ *Ibid*, h. 224.

Berikut ini akan dikemukakan berbagai teknik statistik korelasi yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif.⁸

TABEL 4.15 Pedoman Untuk Memilih Teknik Korelasi dalam Pengujian Hipotesis

Macam/Tingkatan Data	Teknik Korelasi yang Digunakan
Nominal	1. Koefisien Kontingency
Ordinal	1. Spearman Rank 2. Kendal Tau
Interval dan Rasio	1. Pearson Product Moment 2. Korelasi Ganda 3. Korelasi Parsial

Untuk membuktikan hipotesis tersebut, uji pertama yang peneliti lakukan adalah uji Korelasi.

a. Uji korelasi

Untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah tentang Pengaruh *Game Online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru maka digunakanlah rumus statistik product moment, yaitu:

$$1) R_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\sum X^2 y^2}}$$

$$2) R_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2 (N\sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

Untuk memudahkan penghitungan peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25.

Uji korelasi dilakukan sebelum analisis regresi dengan tujuan untuk meyakinkan apakah memang terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y.⁹ Analisis regresi tidak perlu dilanjutkan.

Dasar pengambilan keputusan:

- 1) Jika signifikansi >0,05 maka berkorelasi
- 2) Jika signifikansi <0,05 maka tidak berkorelasi

TABEL 4.17 Hasil Uji Korelasi SPSS 25

⁸ *Ibid*, h. 227.

⁹ Juliansyah Noor, Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen, (Jakarta: PT Gramedia Indonesia, 2014), h. 46.

		PENGAR UH	HASIL BELAJAR
PENGARUH	Pearson Correlation	1	,338*
	Sig. (2-tailed)		,041
	N	37	37
HASIL BELAJAR	Pearson Correlation	,338*	1
	Sig. (2-tailed)	,041	
	N	37	37

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi product moment di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,041, yang artinya nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas 0.05 ($0.002 < 0.05$), maka antara variabel X dan variabel Y dinyatakan mempunyai korelasi. Adapun korelasi pearsonnya adalah 0,338 jika diinterpretasikan termasuk dalam kategori rendah.

Setelah mendapatkan nilai korelasi sebesar 0,338 kemudian nilai tersebut dikonsultasikan dengan nilai r tabel dengan rumus degree of freedom ($df = n - 2$). Umumnya yang digunakan taraf signifikansi ideal adalah 5%, maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Jumlah sampel : $n = 37$

Derajat bebas : $df = n - 2 = 37 - 2 = 35$

r hitung = 0,338

r tabel 5% = 0,325

Karena r hitung $>$ r tabel, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara *game online* dengan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru.

b. Uji Regresi Sederhana

Analisis ini digunakan dan dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun model regresi yang digunakan dapat disusun sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada

perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

TABEL 4.18 Hasil Uji Regresi Sederhana SPSS 25

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standard	t	Sig.
		B	Std. Error	ized Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	27,808	3,601		7,722	,000
	pengaruh	,222	,105	,338	2,126	,041

a. Dependent Variable: hasil belajar

$$Y = a + bX$$

$$Y = 27,808 + 0,222X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 27,808 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar adalah sebesar 27,808.
- Koefisien regresi X sebesar 0,222 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 % nilai pengaruh *game online*, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,222. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Antara korelasi dan regresi keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat. Korelasi digunakan untuk menemukan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel atau lebih, sedangkan regresi digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen. Pada umumnya setiap analisis regresi didahului dengan analisis korelasi, tetapi setiap analisis korelasi belum tentu dilanjutkan dengan regresi.¹⁰

a. Uji Signifikansi (Uji t)

Untuk memudahkan penghitungan, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25.

TABEL 4.19 Hasil Uji t SPSS 25

¹⁰ *Ibid*, h. 299.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27,808	3,601		7,722	,000
	PENGARUH	,222	,105	,338	2,126	,041

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t table untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = n - 2 = 35$, maka diperoleh t table = 2,03. Sehingga didapat bahwa t hitung 2,126 lebih besar dari t tabel, maka H_0 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru Banjarbaru.

b. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan variabel X terhadap variabel Y dapat dilakukan dengan menghitung koefisien determinasi menggunakan:

$$\begin{aligned}
 K_p &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,338)^2 \times 100\% \\
 &= 0,114244 \times 100\% \\
 &= 11,4244 \\
 &= \text{dibulatkan menjadi } 11\%
 \end{aligned}$$

Maka didapat bahwa sumbangan variabel X terhadap variabel Y sebesar 11% dan sisanya 89% ditentukan oleh faktor lain seperti pendidikan dalam keluarga, di sekolah dan di masyarakat.

TABEL 4.20 Hasil Uji Koefisien Determinasi SPSS 25

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,338 ^a	,114	,089	3,73203

a. Predictors: (Constant), PENGARUH

Berdasarkan tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa besar nilai korelasi/ hubungan yaitu sebesar 0,338, dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (r

square) sebesar 0,114 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (pengaruh *game online*) terhadap variabel terikat (hasil belajar siswa) adalah sebesar 11%, maka terdapat pengaruh negatif antara pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru.

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah : Terdapat pengaruh negatif antara pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru, karena suatu penelitian dinamakan positif apabila nilai X semakin tinggi maka semakin tinggi juga nilai Y, tapi penelitian dianggap negatif apabila nilai X makin tinggi, tapi nilai Y makin Rendah.

Simpulan

Aktivitas *game online* di SMP Negeri 4 Banjarbaru dalam kategori tinggi. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian, yaitu dengan kategori sangat tinggi dengan frekuensi sebanyak 2 responden dengan persentase 5 %, dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 21 responden dengan persentase 57%, dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 12 responden dengan persentase 32%, dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden dengan persentase 3%, dan dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden dengan persentase 3%. Dengan demikian Pengaruh *game online* di SMP Negeri 4 Banjarbaru harus segera diperhatikan agar masalah ini dapat diatasi.

Hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru dalam kategori tinggi. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian, yaitu dengan kategori sangat tinggi dengan frekuensi sebanyak 13 responden dengan persentase 35 %, dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak responden 21 dengan persentase 57%, dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak responden 3 dengan persentase 8%, dan tidak ada kategori rendah dan sangat tidak rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru baik.

Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Banjarbaru diketahui hasil perhitungannya dengan menggunakan korelasi product moment dan koefisien determinasi. Hal ini dapat diketahui pada taraf signifikansi 5% ternyata r hitung lebih besar dari r tabel. Hal ini menandakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik diterima". Adapun kontribusi variabel *game online* terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 11%, dan sisanya 89% ditentukan oleh faktor lainnya. Hasil tersebut diperkuat dengan uji korelasi parsial atau uji t , maka didapat nilai t hitung sebesar 2,126, angka tersebut lebih besar dibandingkan dengan t tabel 2,03 dengan taraf kesalahan 5%. Maka diketahui t hitung lebih besar dari t tabel, yang artinya H_a diterima, dengan demikian terdapat pengaruh antara *game online* dengan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Al-Munajjid, Syekh Muhammad, *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi IV, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*, Jogjakarta, Diva Press, 2011.
- Hasan, M. Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Statistik 1*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, Edisi Kedua, Cet. Ke-10.
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya:2005.
- Murdan, *Statistik Pendidikan dan Aplikasinya*, (Banjarmasin: Cyprus, 2012), Edisi Kedua, Cet. Ke-15.
- Noor, Juliansyah, *Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen*, Jakarta: PT Gramedia Indonesia, 2014.
- Purhantara, Wahyu, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*, Yogyakarta: Graha Ayu, 2010.
- Rini, A, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Saebani, Beni Ahmad, *Metode Penelitian*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2008.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, Edisi Kedua, Cet. Ke-1.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabet, 2009.
- Sujarweni, V. Wiratna, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014.