Turnitin Darmiany C32

by Darmiany C32

Submission date: 30-Mar-2022 03:04PM (UTC+0700)
Submission ID: 1796791557
File name: 32 Dr. Darmiany, M.Pd C32.pdf (192.69K)
Word count: 3596
Character count: 21735

HUBUNGAN INTENSITAS KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN GUGUS V MATARAM TAHUN AJARAN 2019/2020

Dirgantari Sulistiyoningsih*, Darmiany, Siti Istiningsih
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram
*Email: dirgantarisulistiyoningsih@yahoo.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: hubungan intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 199 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sample random sampling* dengan sampel sebanyak 66 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode *kuesioner* (angket) dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa dimana r_{hitung} sebesar 0,161 sedangkan r_{tabel} dengan N = 66 pada taraf signifikan 10% sebesar 0,2423 jadi $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,161 < 0,2423) yang berarti H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada keterkaitan atau hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata kunci: intensitas bermain *game online*; hasil belajar siswa

Abstract - *This study aims to determine whether there is a relationship of intensity of playing online game with learning results of mathematic students 5 in class of primary school group 05sub districk of Mataram. Learning outcomes are focused on Matematika. The method used in this research is descriptive correlational. The population in this study was 199 spread from six school. It used probability simple random sampling with a sample as many as 66 students. The collection of data used questionnaire and documentation methods. The data analysis method used to test hypothesis is product moment correlation. The results of this study showed that there no correlation between the intensity of playing online game with learning results of mathematic* r_{count} *0,161 while* r_{table} *N = 66 at the 10% significance level is 0,2423, so* $r_{count} < r_{table}$ *(0,161 < 0,2423) wich can be interprate* H_a *was rejected and* H_o *was accepted. Based explanation above, it can,t be conclude that there are correlation or relation beetwen intensity of playing online game habits with learning results of mathematics students V in class of primary school group V sub districk of Mataram in academic year of 2019/2020.*

Keywords: *Intensity of Playing Online Game Habits; Learning Results Students.*

PENDAHULUAN

Menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur dasar yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang alami oleh peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Akmarina, 2016).

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan dimana sangat menuntut adanya konsentrasi yang tinggi, baik guru maupun siswa agar tercapainya pembelajaran yang baik (Angela, 2013).

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalngan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak eskali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang popular

saat ini di kalangan pelajar (Akmarina, 2016).

Game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet (Syahran, 2015; Ulfa, 2017). Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

Pada anak yang kecanduan *game online* akan memiliki konsentrasi yang kurang, terutama dalam hal belajar. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi, dimana anak harus menguasai beberapa hal seperti penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman konsep beserta teori, dan keterkaitan dengan mata pelajaran yang lain (Martono et al., 2007).

Intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu anak menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong anak bertindak asosial, serta menyebabkan anak menjadi malas belajar. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Begitu juga dengan pelajaran Matematika, setiap siswa pasti ingin mendapatkaan hasil belajar yang baik pada pelajaran tersebut, mengingat Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi penentu kelulusan siswa dijenjang Sekolah Dasar (SD). Selain itu banyak permasalahan dalam hidup manusia yang dapat diselesaikan dengan Matematika misalnya menghitung dan mengukur.

Letak keunggulan penelitian ini ialah penelitian ini dikhususkan pada anak usia kelas tinggi yang berkarakteristik cenderung gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dengan membuat peraturan sendiri serta tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional yang ada dan manfaat dari penelitian ini untuk memberikan informasi bagi masyarakat maupun pelajar mengenai dampak positif serta dampak negatif dari bermain *game online* terhadap kognitif (kecerdasan logika-matematika). Memberikan atau menjadi masukan bagi para pendidik untuk bekerjasama dengan orang tua agar dapat memperbaiki kualitas belajar terhadap diri siswa.

Dari uraian di atas maka peneliti merasa penting diadakan penelitian yang berjudul: "Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif korelasional. Korelasi diberi pengertian sebagai hubungan antar dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2014:179). Senada dengan yang dikemukakan Sukestiyarno (2014:148), korelasi adalah ukuran seberapa kuat hubungan antara dua variabel atau lebih. Korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2017:224). Penelitian ini bertujuan untuk mencari besarnya hubungan antar satu variabel bebas (X) dengan dua variabel terikat (Y). penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, variabel bebas kebiasaan belajar (X) dan variabel terikat yaitu hasil belajar (Y).

Gambar 1. Rancangan Penelitian
Keterangan:
X = Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online*
Y = Hasil Belajar Matematika

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SDN Gugus V Mataram. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Gugus V Mataram yang terdiri dari 6 sekolah, yaitu SDN 44 Ampenan, SDN 47 Mataram, SDN 42 Ampenan, SDN 4 Bajur Mataram, SDN 26 Ampenan, dan SDN 20 Ampenan. Penelitian ini menarik sampel sebesar 66 responden dari 199 populasi di kelas V SDN Gugus V Mataram tahun ajaran 2019/2020.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas kebiasaan bermain *game online* adalah angket dan untuk hasil belajar siswa diukur dari nilai alas raport siswa kelas V semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 pada mata pelajaran matematika. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji *expert judgment* dengan mengkonsultasikan kepada salah satu dosen ahli. Selanjutnya penelitian melakukan uji validitas isi dengan mengujicobakan instrumen kepada subjek yang sama dengan subjek penelitian dan menganalisisitem menggunakan rumus persamaan korelasi *product moment*.

Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran data terkait variabel penelitian. Selanjutnya uji normalitas, dan uji linearitas sebagai persyaratan dalam melakukan uji hipotesisyang dimana menggunakan korelasi *product moment*. Penelitian ini menggunakan bantuan program (*SPSS versi 16.0*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Deskriptif Intensitas Kebiasaan Bermain Game Online

Tabel 1. Distribusi Kategorisasi Variabel Intensitas kebiasaan bermain *game online*.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	54<×≤64	Rendah	2	3%
2.	64<×≤84	Sedang	45	68%
3.	84<×≤94	Tinggi	19	29%
	Total		66	100%

Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Variabel Hasil Belajar Kelas V SD Gugus V Mataram.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	65 ≤× <73,25	Rendah	14	21%
2.	73,25 ≤× <89,75	Sedang	42	64%
3.	89,75 ≤× <98	Tinggi	10	15%
	Total		66	100%

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada tabel 3 diperoleh taraf signifikansi untuk dataintensitas kebiasaan bermain *game online* 0,645 artinya data tersebut berdistribusi normal. Dengan pengambilan kesimpulan 0,645 > 0,05, maka data berdistribusi normal. Dengan mengambil kesimpulan jika sig > 0,05 maka data normal dan jika sig < 0,05 maka data tidak normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online*.

		nilai angket	nilai alas raport
N		66	66
Normal Parameters[a]	Mean	79.86	79.79
	Std. Deviation	7.932	7.859
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.123
	Positive	.047	.123
	Negative	-.091	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.739	.997
Asymp. Sig. (2-tailed)		.645	.273

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel tersebut data hasil belajar peserta didik memiliki taraf signifikan 0,273 artinya data tersebut juga berdistribusi normal. Dengan kesimpulan 0,273 > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji Linearitas Data Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas Data Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	103.654	1	103.654	1.696	.197[a]
Residual	3911.377	64	61.115		
Total	4015.030	65			

a. Predictors: (Constant), Nilai Angket

b. Dependent Variable: Nilai Alas Raport

Dari tabel 4 diatas tersebut diketahui bahwa nilai F hitung ialah 1.696 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,197 > 0,05 yang artinya terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi linear.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk menguji arah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Data Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

		variabel x	variabel y
variabel x	Pearson Correlation	1	.161
	Sig. (2-tailed)		.197
	N	66	66
variabel y	Pearson Correlation	.161	1
	Sig. (2-tailed)	.197	
	N	66	66

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa Interpretasi hasil uji hipotesis menunjukkan tidak adanya hubungan antara kedua variabel, karena nilai yang diperoleh dari *correlation product moment* sebesar 0,161 yang berarti lebih kecil dari r_{tabel} yakni 0,2423 (0,161<0,2423). Sedangkan nilai sig.(2-tailed) terletak pada angka 0,197 berarti lebih besar dari 0,05 (0,197>0,05), yang artinya terdapat hubungan yang

signifikan antar kedua variabel. Jadi, hasil yang diperoleh berarti tidak terdapat hubungan antar kedua variabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yaitu menunjukkan tidak adanya hubungan antar kedua variabel antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. Analisis dekripsi pada data tabel intensitas kebiasaan bermain *game online* menunjukkan nilai rata-rata dari sebaran data sebesar 74 dengan standar deviasi sebesar 10%. Mean dan nilai standar deviasi yang didapat dari instrumen yang dibagikan kepada subjek penelitian. Aspek intensitas bermain *game online* terdiri dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Sedangkan indikator intensitas kebiasaan bermain *game online* terdiri dari; 1.menghabiskan waktu bermain *game online* dalam satu hari, 2.menghabiskan waktu bermain *game online* enam jam dalam sehari, 3.melalaikan waktu makan dan mandi, 4.melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain, 5.tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya, 6.merasa senang dan bahagia, 7.merasa marah, jengkel, dan kesal. Mean pada data variabel hasil belajar sebesar 81,5 skor hasil belajar yang didapatkan dari hasil alas raport peserta didik tahun ajaran 2019/2020 yang dimana nilai alas raport tuntas 75.

hasil analisis data intensitas kebiasaan bermain *game online* 66 orang siswa kelas V Gugus V Mataram memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* dengan presentase 68% dengan kata sedang. Hal ini diperkuat dari hasil angket yang disebarkan pada tanggal 29 Maret 2019 sehingga dari hasil kuantitatif diketahui bahwa pada dasarnya intensitas kebiasaan bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Hal tersebut sejalan dengan Potter & Perry (Marlina et al., 2014) menyatakan bahwa anak pada periode ini mulai mengenal baik buruknya suatu tindakan dari apa yang mereka rasakan dan orang lain katakana. Mereka akan cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang sudah dibuat atau ditetapkan.

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan konsentrasi yang digunakan dalam bermain *game online* yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat-tingkat. Tingkat intensitas kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SDN Gugus V Mataram terdapat 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa tingkat intensitas kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SDN Gugus V Mataram berada pada kategori rendah yaitu persentase sebesar 3%, selanjutnya kategori sedang dengan persentase 68%, dan kategori tinggi dengan persentase 29%, artinya dari 66 orang siswa yang diteliti terdapat 2 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* rendah, 45 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* sedang, 19 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* tinggi. Adanya kategori rendah, sedang, tinggi tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa mempunyai tipe intensitas kebiasaan bermain *game online* yang berbeda-beda.

Hasil belajar siswa kelas V Gugus V Mataram dapat diketahui bahwa hasil belajar terbanyak mempunyai nilai antara 65-98 sebanyak 66 responden atau 64% kategori sedang. Hasil belajar diperoleh melalui nilai

alas raport siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa responden yang tergolong dalam hasil belajar kategori rendah sebesar 21% atau sebanyak 14 orang siswa, selanjutnya kategori sedang 64% atau sebanyak 42 orang siswa dan kategori tinggi sebesar 15% atau sebanyak 10 orang siswa.

Nilai hasil belajar masuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan pemahaman siswa terhadap materi termasuk sedang. Hasil belajar para siswa tersebut terkait secara langsung dengan upaya pemahaman yang dilakukan oleh siswa terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan di sekolah. Sejalan dengan pendapat tersebut Hamalik (2011:37) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan melainkan perubahan kelakuan. Hasil belajar dapat dicapai oleh siswa terkait dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukanya. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswadalam penelitian ini yakni taraf intelegensi, yaitu kemampuan isi termasuk dalam ranah kognitif, ini sesuai dengan yang tercakup dalam ranah kognitif adalah taraf intelegensi dan daya aktifitas.

Hasil belajar mencakup: 1.Keterampilan dan kebiasaan. 2.Pengetahuan dan pengarahan. 3.Sikap dan cita-cita. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkontruksikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Uji linearitas, secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas menggunakan teknik anova, dalam teknik ini pengambilan keputusan dilakukan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik, sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka tidak ada hubungan linear antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.

Sedangkan uji hipotesis peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *Pearson* dengan menggunakan program SPSS 16.0, dimana kriteria dalam uji hipotesis ini adalah: jika nilai sig.(2-tailed) pada kolom value < 0,05 maka dapat dikatakan signifikan dan ada hubungan yang negatif antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik, sebaliknya jika nilai sig.(2-tailed) pada kolom value > 0,05 maka dapat dikatakan signifikan dan ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis korelasi *product moment* pada penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram. Hal ini ditunjukkan oleh r_{xy} hitung sebesar 0,161 lebih kecil dari r_{xy} tabel sebesar 0,2423.

Terkait penelitian tersebut, hasil korelasi hipotesis anatara variabel intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar matematika peserta didik tidak terdapat hubungan antar kedua variabel. Maka dari itu, H_a yang berarti ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 **ditolak**. Sedangkan H_0 yang berarti tidak ada hubungan antara intensitas

kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 **diterima**. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas kebiasaan bermain *game online* tidak mempunyai hubungan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram.

Penyebab tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh intensitas kebiasaan bermain *game online* saja akan tetapi disebabkan oleh faktor internal siswa itu sendiri yaitu psikologi siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Purwanto (2011) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi: (a) lingkungan alam dan lingkungan social. (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru, dan pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi: (a) fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra. (b) psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. *Game online* merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan hasil belajar.

Hasil uji hipotesis penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pande (2015), hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa kecanduan *game online* tidak memiliki hubungan dengan prestasi belajar siswa karena siswa yang kecanduan bermain *game online* cenderung mencurahkan lebih banyak waktu bermain *game online* dari pada belajar.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengujian hipotesis yang telah di analisis, peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yaitu, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis penelitian yakni H_a yang berarti ada antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 **ditolak**. Sedangkan H_o yang artinya tidak ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 **diterima**. Adapun dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis berupa *pearson correlation* dihasilkan nilai sebesar 0,161<0,2423 dengan sig (2-*tailed*) sebesar 0,197>0,05. Dari hasil uji korelasi tersebut juga terbukti bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) Orang tua hendaknya lebih memperhatikan anak dalam mengatur jam belajar yang dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga akan berdampak pada prestasi akademiknya. Selain itu orang tua juga dapat membimbing anak dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. (2) Bagi Guru hendaknya bekerjasama dengan orang tua peserta didik untuk lebih ekstra dalam mengawasi peserta didiknya yang sering bermain *game online* agar peserta didik lebih cermat dalam mengatur jadwal belajarnya sehingga bermain *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar. Selain itu guru juga dapat memberikan tugas atau PR kepada peserta didik disetiap akhir

pembelajaran, meminta peserta didik untuk mencatat atau merangkum materi pembelajaran, lalu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. (3) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti ini hanya meninjau sebagian hubungan saja, sehingga bagi peneliti selanjunya yang tertarik mengadakan penelitian dengan topik yang sama diharapkan dapat memperluas ruang lingkup misalnya dengan menambah variabel-variabel yang lain agar hasil yang didapat lebih bervariasi dan beragam serta memperhatikan faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi minat belajar misalnya motivasi siswa, lingkungan siswa dan prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *1*.

Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Samarinda: eJurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1.

Koi S, Sudiwati N L P E, Lasri. (2017). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Malang: Nursing News, Vol.2.

Kurniawan, D E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*. Yogyakarta: Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol.3.

Martono, K T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Maker. *Jurnal Sistem Komputer*. Vol.5.

Ridwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta. Cetakan ke 20.

_____. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2015). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukestiyarno, Y. L. (2014). Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS. *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.

Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Tadulako: Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1.

Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Pekanbaru Riau: JOM. FISIP. Vol.4.

Turnitin Darmiany C32

ORIGINALITY REPORT

23%	20%	10%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unram.ac.id Internet Source	4%
2	Novitasari Novitasari, Muhammad Tahir, Lalu Hamdian Affandi. "Pengaruh Peer Teaching Method Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 26 Dompu", BIOCHEPHY: Journal of Science Education, 2021 Publication	4%
3	jurnal.umk.ac.id Internet Source	3%
4	eprints.unhasy.ac.id Internet Source	3%
5	www.afriantipratiwi.com Internet Source	2%
6	mafiadoc.com Internet Source	2%
7	psychology.uii.ac.id Internet Source	2%
8	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	

2%

9	repository.unibos.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	On		