PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN PRILAKU SISWA DI KELAS V SD NEGERI 99 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

Di Susun Oleh :

Ike Mulya Sari

NIM: 1516240223

PRODI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2019

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Ike Mulya Sari

NIM : 1516240223

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari.

Nama : Ike Mulya Sari

NIM : 1516240223

Judul : "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di SD Negeri 99 Kota Bengkulu"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Khermarinah, M.Pd.I	**Kurniawan, M.Pd**
NIP. 196903081969031005	**NIDN. 2022098301**

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Prilaku siswa di SD Negeri 99 Kota Bengkulu"**yang disusun oleh **Ike Mulya Sari, NIM: 1516240223** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 29 Agustus 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua
Nurlaili, M.Pd.I : _____
NIP: 197507022000032002

Sekretaris
Kurniawan,M.Pd : _____
NIDN: 2022098301

Penguji I
Dra. Nurniswah, M.Pd : _____
NIP: 196308231994032001

Penguji II
Masrifa Hidayani, M.Pd : _____
NIP: 197506302009012004

Bengkulu, Agustus 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 19690308 199603 1005

PERSEMBAHAN

Hari ini sekeping cita-citaku telah kuraih tetapi perjuanganku belum sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impianku harapan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan do'aku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan rasa syukur kehadiran allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orangtuaku bapak (indarwan) dan mama (maryana) yang telah melahirkan, membesarkanku dengan penuh kasih sayang, dan menghantarkanku menuju cita-cita. Do'a kalian selalu mengiri disetiap langkah perjalananku dalam berjuang dan restu kalian mempermudahkan segala urusanku. Terimakasih bapak dan mama support kalian untukku yang tak pernah berhenti menyamangatiku, yang selalu memberiku nasehat, disetiap aku butuh kalian selalu ada. Terimakasih yang tak terhingga untuk kalian.
2. Bapak dan ibu guru dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang telah memberiku bimbingan dan menanamkan ilmu sehingga aku mengerti dan terarah, karena kalianlah orang tua kedua bagiku yang telah membantuku dalam menyelesaikan pendidikan ini.
3. Adekku (sandi renaldo dan Alvin tri a risky) yang selalu memberikanku semangat dari jauh, cepat nyusul untuk meraih cita-citanya sekolahnya yang rajin.
4. Dan untuk bunda (keyla ayu) dan ayah (deben bakti persada) terimakasih selalu memberiku nasehat dan telah memberi motivasi kepadaku.
5. Seluruh keluarga besarku (kakek, nenek, paman, bibi, kakak, adek, ponakan-ponakan) yang senantiasa mendo'akanku.
6. Untuk abangku yang selalu mendukungku (Bripka merry normansyah) dan ayuk (lilis) serta adek (sthevany dan adek ezie) yang selalu memberi motivasi kepadaku sehingga bisa seperti sekarang.
7. Untuk teman seperjuanganku yang telah memberiku semangat yang selalu membantu disaat aku menyelesaikan tugas kuliah yang selalu ada saat

suka dukaku (uswatun hasanah, yussi susilawati, dwintan ali denson *(geng sesenai saje),*zelfi kumala purti, merlis eka putri, Muhamad Akbar, Lendra febriansyah, gatot aris munandar,).

8. Keluarga solid lokal G Dan keluarga KKN Eleven Squad (mama harti sukma, adek anggun putri sari, bunda helen fitri, abang gading suswanto, papa oka nitra, opa tanjung, papi firman, mas ahmad satrio)
9. Dan keluarga PPL di SD Negeri 99 kota Bengkulu

MOTTO

وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَ ۖ وَيُعَلِّمُكُمُ ٱللَّهُ ۗ

"Bertakwalah kepada allah, maka dia akan membimbingmu. Sesungguhnya allah mengetahui segala sesuatu"(QS.Al Baqarah (282) 2)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ike Mulya Sari

Nim : 1516240223

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Penulis

METERAI TEMPEL
419F5AFF971057746
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ike Mulya Sari
NIM. 1516240223

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, yang telah membantu, memberikan masukan, saran, nasehat, memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai. dan selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
5. Ibu Khermarinah, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing I dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Kurniawan, M.Pd selaku dosen pembimbing ke 2 dalam penulisan skripsi ini yang telah banyak membimbing,memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis.

7. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd,I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Ibu Heryani. Z, M.Pd selaku Kepala sekolah beserta dewan guru dan staff SD Negeri 99 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, Juli 2019
Penulis

Ike Mulya Sari
NIM. 1516240223

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
NOTA PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN .....
PERSEMBAHAN ..... **iii**
MOTTO ..... **v**
SURAT PERNYATAAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
ABSTRAK ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
G. Sistematika penulisan 7
BAB II LANDASAN TEORI **9**
A. Kajian teori 9
1. Game online 9
2. Prilaku siswa 17
B. Penelitian Yang Relevan 24
C. Kerangka berfikir 26
D. Hipotesis Penelitian 26
BAB III METODE PENELITIAN **37**

A. Jenis penelitian 28
B. Tempat dan waktu penelitian.....29
C. Populasi dan Sampel.....29
D. teknik pengumpulan data.....31
E. instrumen pengumpulan Data.....34
F. teknik analisis data 37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....55
A. Deskripsi Wilayah penelitian 55
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....60
C. Uji hipotesis Penelitian.....70
BAB V PENUTUP.....79
A. Simpulan.....79
B. Saran 80
DAFTAR PUSTAKA.....
LAMPIRAN

ABSTRAK

Ike Mulya Sari. NIM: 1516240223. Judul Skripsi "Pengaruh *Game Online* Terhadap perubahan prilaku siswa Dikelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu", Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dra. Khermarinah, M.Pd.I, Pembimbing: 2. Kurniawan, M.Pd

Kata kunci: *game online* dan prilaku siswa

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu? Berdasarkan rumus masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang diteliti sebanyak 20 siswa kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan teknik analisa data yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas. Setelah itu data digunakan menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, uji-t dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh *game online* berpengaruh signifikan terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu dilihat pada $\alpha = 5\%$ atau *confidence interval* sebesar 95% dengan persamaan regresi linier sederhana $\bar{Y} = 73{,}09 + (-0{,}60)\ X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0,76 tindakan, dimana pengaruh *game online* mempengaruhi prilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian 30
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian 31
Tabel 3.3 Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel (X) 39
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel (X) 41
Tabel 3.5 Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel (Y) 41
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel (Y) 43
Tabel 3.7 Pengujian Reliabilitas Angket Item No.1 Variabel (X) 45
Tabel 3.8 Koefisien Alfa 47
Tabel 3.9 Pengujian Reliabilitas Angket Item No.1 Variabel (Y) 48
Tabel 3.10 Koefisien Alfa 50
Tabel 4.1 Masa Kepemimpinan SD Negeri 99 Kota Bengkulu 55
Tabel 4.2 Data Siswa SD Negeri 99 Kota Bengkulu 56
Tabel 4.3 Daftar Nama Guru Dan Staf Administrasi SD Negeri 99 Kota Bengkulu 57
Tabel 4.4 Data Sarana Dan Prasarana SD Negeri 99 Kota Bengkulu 58
Tabel 4.5 Data Fasilitas Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu 58
Tabel 4.6 Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 99 Kota Bengkulu 60
Tabel 4.7 Frekuensi Angket (Variabel X) 60
Tabel 4.8 Kategori TSR Dalam Persentase (Variabel X) 62
Tabel 4.9 Frekunsi Angket (Variabel Y) 63
Tabel 4.10 Kategori TSR Dalam Persentase (Variabel Y) 65
Tabel 4.11 Data Variabel X Dan Variabel Y 71
Tabel 4.12 Pedoman Untuk Memberikan Interprestasi Terhadap Koefisien Korelasi 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian

Lampiran 2 surat keterangan selesai penelitian

Lampiran 3 daftar nama siswa uji coba angket

Lampiran 4 angket uji coba

Lampiran 5 hasil perhitungan uji coba angket penelitian

Lampiran 6 daftar nama siswa sampel penelitian

Lampiran 7 angket peneitian pengaruh game online (Variabel X)

Lampiran 8 hasil perhitungan angket pengaruh game online (variabel X)

Lampiran 9 angket minat belajar siswa (Variabel Y)

Lampiran 11 tabel penolong perhitungan uji normalitas pengaruh game online (Variabel X)

Lampiran 12 tabel penolong perhitungan uji normalitas pengaruh game online (Variabel Y)

Lampiran 13 lembar validasi media pembelajaran

Lampiran 14 data variabel X dan Y

Lampiran 15 tabel penolong perhitungan uji fisher pengaruh game online (Variabel X)

Lampiran 16 tabel penolong perhitungan uji fisher pengaruh game online (Variabel X)

Lampiran 17 tabel penolong perhitungan uji linieritas

Lampiran 18 tabel distribusi normal standar Z

Lampiran 19 tabel uji F

Lampiran 20 tabel *kolmogrov smirnov*

Lampiran 21 tabel nilai-nilai r *product moment*

Lampiran 22 tabel nilai-nilai dalam distribusi t

Lampiran 23 surat penunjuk pembimbing skripsi

Lampiran 24 catatan perbaikan bimbingan skripsi

Lampiran 25 dokumetasi

Lampiran 26 riwayat hidup

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir.....26

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknnologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknnya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsungkita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi diberbagai belahan dunia. Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti indonesia. saat ini diindonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik diperkotaan maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon,

radio, telpon genggam (Hp), Gagdet, Ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di pedesaan.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah game online dan anda anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan virtual worlds bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor pemainan dengan adanya education virtual world. Lebih lanjut jenis virtual world ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Game online tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan, hal ini terliat dari banyaknya jumlah

game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di game center senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan gamer laki-laki. Walaupun pemainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan game sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa, mulai dari pengembangan teknologi dibidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch dan lain-lainnya. Hadirnya video game sebagia perkembangan teknologi dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif diberikann kepada diri penggunanya, sebagai jalan tengah terima setiap perubahan yang terjadi baik dibidang teknologi hal ini karena sebagai bentuk modernasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan berbagai catatan membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya. Perihal video game yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manifestasi dari kehadiran video game.[1]

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (Local Area Networking) atau internet sebagai medianya. Biasanya permainan online disediakan sebagai tambahan

[1] Eka rusnaini, *Pengaruh game online terhadap prilaku siswa, 2013*

layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan online ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (multiplayer) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet.[2]

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang popular saat ini di kalangan pelajar. *Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu sendiri, baik itu negatif maupun positif.[3]

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SD negeri 99 kota Bengkulu penulis menemukan permasalahan dikelas V pada perubahan prilaku siswa di kelas V tersebut mempunyai siswa berjumlah 20 siswa. Permasalahan yang ada saat ini yaitu perubahan prilaku siswa, baik ke orang tua, guru ,ataupun masyarakat itu tidak layak dicontoh,

---

[2] Gery fernando, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial,* universitas lampung 2018

[3] http: // taniahar. pengaruh-game-online-terhadap-prestasi. blogspot.com/2015/01. html. 23 mei 2019.

karna kenapa karna sesorang yang memainkan game online tersebut akan berbicara yang tidak wajar karena adanya *game online.*

Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut. Anak-anak jaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadged* untuk bermain *game online*. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya *gadged* canggih, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. *Game online* saat ini sudah menyebar luas dikalangan anak-anak, remaja, dan orang tua dengan adanya *game online* prilaku siswa itu sering berkata kurang sopan. Siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk *game online* sehingga lupa akan belajar. Oleh karena itu peneliti akan melakukan observasi mengenai **"**Pengaruh *Game Online* terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*"*.

B. Identifikasi masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasikan suatu masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. prilaku siswa berubah dikarnakan sering bermain game online
2. game online sangat memasyarakat dikalangan siswa SD.
3. Kecanduan permainan game online mengakibatkan pola pikir pelajar, mahasiswa, dan masyarakat akan terganggu.
4. Akibat dari kecanduan game online pada siswa, maka kemungkinan akan memengaruhi perkembangan siswa, diantaranya perubahan prilaku siswa.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan dibatasi pada:

1. Apakah terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa?
2. Sejauh mana pengaruh game online terhadap perubahan perilaku positif maupun negatif siswa?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah apakah dapat pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku di kelas V di SD Negeri 99 Kota Bengkulu.

E. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat digunakan dan bermanfaat baik secara baik teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

   Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan

2. manfaat praktis

   a. Bagi Siswa diharapkan dapat :

Memberikan kesadaran kepada siswa umtuk tehindar dari kecanduan game online yang akan berakibat pada prilaku menyimpang siswa

b. Bagi Guru diharapakan dapat :

memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakulikuler, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain Game Online yang berdampak terhadap perilaku konsumtif.

c. Bagi orang tua diharapkan dapat :

Memberikan informasi kepada para orangtua tentang dampak kecanduan bermain Game Online terhadap perilaku konsumtif anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain Game Online

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah,identifikasi masalah, batasan masasalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan analisis dari hasil pengelolahan data dan pembahasan mengenai pengaruh game online terhadap perubahan pilaku siswa.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game online

a. Pengertian *Game*

Kata *game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa indonesia online permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yg dipermainkan.[4]

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

b. Pengertian Game Online

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan

[4] Wulandari A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. (Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)

permainan yang sama. Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet, game online* dapat dimainkan.[5]

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah *internet*.[6]

Pengertian *game online* adalah sebuah permaian *(game)* yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun *interne)t*.[7] Jadi dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu akses permainan yang menggunakan jaringan *internet* atau LAN.

c. Jenis-jenis game online

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Menurut Henry format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain.[8]

---

[5] Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun,2013,(* SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013).

[6] Affandi M, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. (*E-Jurnal Komunikasi, 2013). h. 177-187.

[7] Mokhammad Ridoi, *cara mudah membuat game edukasi,* h. 2

Game yang penulis buat juga merupakan campuran dari beberapa *genre*. Jenis-jenis game yang ada menurut Henry adalah sebagai berikut:

1. *Board Game*

   Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer.

2. *Puzzle Game*

   Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh *game* ini adalah Tetris.

3. *Fighting Game*

   Jenis *game* ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan. Contoh *game* ini yaitu *Street Fighter, Samurai Showdown, Virtual Fighter* dan *Kungfu*.

4. *Racing Game*

   Racing game adalah *game* tentang balapan. Contoh *game* ini yaitu *Need for Speed Underground* dan *Toca Race Driver*.[9]

5. *Mobile legend*

   Game android pertama yang kami rekomendasikan ke kamu adalah *Mobile Legends*, kenapa? Karena *game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di Indonesia, *game* dengan *genre* MOBA

[9] Wulandari, A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*, (Yogyakarta: Fakultas Teknik, UNY, 2012).

(*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi *internet*, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss yang buas. Hancurkan tower lawan dan kamu bisa menang. Membutuhkan kerjasama tim yang baik.

6. *Pubg mobile*

Game selanjutnya ada *PUBG Mobile, game* ini sebenarnya pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, Tencent *Games* selaku *developer mobilenya* merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. Dan langsung menjadi populer, sempat melewati kepopuleran *Mobile Legends*.

Dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Jadi saat kamu pertama memainkan ini kamu akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan kamu diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindung untuk bertahan. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan kamu harus memastikan jika kamu yang akan bertahan hingga akhir. Jika versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile game* ini gratis. Mainkan segera, dan kamu bisa bermain bersama teman juga.

7. *Free fire*

Free Fire Battlegrounds ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejamnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir *game. Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan game ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

8. *Adventure Game*

Adventure game merupakan *genre game* petualangan. Di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh game ini yaitu *Sam and Max atau Beyond and Evil*.[10]

d. Dampak Kebiasaan bermain *game online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan *internet*. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Agustinus Nilwan mengemukakan *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami pengunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*, Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan

[10] https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/ 30 mei 2019

besar 155 tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. *Game* merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidak pastian interaksi kedalam suatu dunia buatan. Adapun beberapa dampak negatif dan positif game online bagi pelajar, dampak positif dari game online bagi pelajar adalah:[11]

1) **Dampak Positif**

a) Membuat dapat mengambil keputusan lebih cepat

Di dalam game, gamer harus cepat membuat keputusan, jika tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat, mungkin gamer bisa saja mati atau kalah dalam game. Misalnya, jika gamer bermain game strategi, gamer harus bisa memutuskan dengan cepat, antara menyerang dan bertahan. Jika terlalu lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

b) Dapat membantu mengurangi rasa sakit

Kadang, saat kita sakit, seperti tidak enak badan, luka-luka, dan lain-lain. Setelah kita bermain game, sakit itu tidak terasa atau tidak terlalu terasa karena kita fokus bermain game.

c) Mengurangi stress

Saat kita stres akibat banyak pekerjaan atau tugas. Kita bisa

[11] Masya H dan Candra D. A, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.* (KONSELI: E-Journal, 2016), h. 97.

bermain game sebagai hiburan, tentunya ini bisa mengurangi stres. Tapi jangan lupa dengan pekerjaannya ya.

d) Mendapat teman baru

Di game online seperti Dota 2, Warframe, dan lain-lain banyak *gamers* dari berbagai negara yang bermain *game* tersebut. Kadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui game.

e) Membuat lebih pintar berbahasa Inggris

Rata-rata gamers mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non *gamer*, karena *game* umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat gamer terbiasa dengan bahasa Inggris.

2) Dampak Negatif

a) Membuat kecanduan yang berlebihan

Bermain game tentunya dapat membuat kecanduan, karena game merupakan sebuah hiburan. Tapi bermain *game* secara terus-menerus membuat kita lupa waktu. Hal ini membuat kita lupa dengan pekerjaan, makan, dan lain-lain.

b) Membuat mata rusak

Menatap layar monitor berjam-jam untuk bermain *game* tentunya akan membuat mata kita berair atau perih. Bahkan, jika terlalu sering, mata kita bisa minus atau plus dan harus menggunakan kacamata.

c) Membuat malas

Bermain *game* akan membuat kita lupa segalanya. Kita hanya fokus terhadap *game* yang kita mainkan. Kita akan malas bekerja atau mengerjakan tugas.

d) Membuat tidak konsentrasi

Saat kita belajar atau bekerja, kita tidak konsentrasi terhadap apa yang sedang kita kerjakan. Pikiran kita hanya tertuju pada *game-game* yang telah kita mainkan.

e) Kurang tidur

Anak susah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar disekolah dan beraktivitas. Namun, mereka ingin tetap bermain video *game.* Sehingga, banyak anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain video *game*. Pencandu video *game* yang kurang tidur maka akan dapat membahaya kesehatannya.

f) Berbohong

Berbohong adalah salah satu cara pencandu video *game* untuk menutupi prilaku abnormalnya. Inilah adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *game online.* Mereka akhirnya berbohong kepada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.[12]

Intinya, *game online* membawa banyak dampak bagi kehidupan kita terutama pada para *gamers,* baik dampak positif maupun dampak negatif. Bermain *game online* akan membawa lebih banyak

[12] https:// Dampak Positif Dan Negatif Bermain-Game, gamebrott.com/02 juni 2019

dampak positif selama dilakukan dalam tahap wajar (tahu batas kapan harus berhenti). Jika sudah dalam tahap berlebihan hingga menyebabkan ketergantungan dan melupakan hal lain, maka bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak negatif daripada positifnya.

2. Prilaku siswa

a. Pengertian prilaku

Setiap manusia memiliki perilaku. Perilaku merupakan cermin dari diri manusia itu sendiri. Perilaku timbul dari motif yang ada di dalam manusia. Dengan demikian bahwa perilaku atau aktifitas-aktifitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis. Perilaku (behaviour) adalah tindakan-tindakan (actions) atau reaksi-reaksi (reactions) dari suatu obyek atau organisme.

Skiner seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut “S-O-R’’ atau Stimulus-Organisme-Respon.

perilaku adalah sebuah gerakan yang dapat diamati dari luar, seperti orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai motor atau mobil. Untuk aktifitas ini mereka harus berbuat sesuatu, misalnya kaki yang satu harus diletakkan pada kaki yang lain. Jelas, ini sebuah bentuk perilaku. Cerita ini dari satu segi. Jika seseoang duduk diam dengan sebuah buku ditangannya, ia dikatakan sedang berperilaku. Ia sedang membaca.

Sekalipun pengamatan dari luar sangat minimal, sebenarnya perilaku ada dibalik tirai tubuh, didalam tubuh manusia.Perilaku diuraikan sebagai suatu kegiatan atau aktifitas organisme atau mahkluk hidup yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing.[13]

Manusia merupakan makhluk hidup yang lebih sempurna dibandingkan dengan makhluk-makhluk lain dimuka bumi ini. Manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir, mempunyai kesadaran pribadi, mempunyai kata hati, serta kemampuan-kemampuan lain yanf tidak dimiliki oleh hewan, serta manusia disebut juga sebagai makhluk pribadi, sosial dan relejius.

Manusia tidak terlepas dari keadaan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupaun lingkungan sosial. Manusia selalu dihadapkan pada berbagai stimulus atau rangsangan. Menurut teori *stimulus-respon*, prilaku merupakan wujud respon individu terhadap stimulus atau rangsangan yang mengenai dirinya. Suatu stimulus akan diberi respon tahu tidak sangat bergantung kepada stimulus itu sendiri dan individu manusia yang bersangkutan. Jadi, prilaku terbentuk karena individu itu memiliki motif, kebutuhan, dan tujuan yang berkenaan dengan adanya stimulus tertentu yang mengenai dirinya.[14]

---

[13] Dampak game online terhadap prilaku siswa, 2016

[14] Umar, *prilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game online,* makasar, 2013

b. Jenis Perilaku

Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleksi dan perilaku non-refleksi. Reaksi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari sifat manusia. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar; gerak lutut bila kena sentuhan palu; menarik jari bila kena api dan sebagainya. Perilaku non refleksi adalah perilaku dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologi.

Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (integrated), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi prilaku manusia

Manusia memiliki prilaku yang berbeda dengan yang lainnya. Prilaku manusia juga dipengaruhi beberapa faktor. Ada 2 faktor yang memengaruhi prilaku manusia, yaitu faktor biologis dan faktor sosiopsikologis.

1). Faktor biologis

Manusia adalah makhluk biologis yang berbeda dengan hewan yang lain. Ia lapar kalau tidak makan selama 20 jam. Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia, bahkan berpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologi.

2). Faktor sosiopsikologi

Manusia merupakan makhluk sosial, sehingga ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi prilakunya. Kita dapat mengaplikasikannya kedalam tiga komponen yaitu afektif, kognitif dan konatif. Komponen afektif adalah merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen kognitif adalah aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Sedangkan komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.[15]

d. Ciri-ciri prilaku

Setiap anak-anak memiliki sifat dan prilaku yang berbeda-beda. Prilaku anak yang satu dengan yang lain tidak mungkin sama. Ada bebrapa ciri-ciri prilaku anak, yaitu kepekaan terhadap penerimaan dan penlakan sosial, kepekaan yang berlebihan, sugesti dan kontra sugestibilitas, persaingan, kesportipan, tanggung jawab, insigt sosial, diskriminasi sosial, dan prasangka.[16]

1) Kepekaan terhadap penerimaan dan penolakan sosial.

2) Kepekaan yang berlebihan

---

[15] Jalaludin rahmat, *psikologi komunikasi,* Bandung, PT remaja rosdakarya, 2007, h 23

[16] Reni akbar, *psikologi perkembangan anak*¸jakarta: Grasindo, 2008. H. 2008

Kepekaan yang berlebihan diartikan sebagai kecendrungan untuk mudah tersinggung dan menginterprestasikan bahwa perkataan dan perbuatan yang lain sebagai ungkapan kebencian.

3) Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas

Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas dapat diartikan seperti kepekaan yang berlebihan. Sugestibilitas atau kemudahan dipengaruhi oleh orang lain bersumber ada keinginan untuk mendapatkan perhatian dan penerimaan lingkungannya. Sementara konstrasugestibilitas dapat diartikan sebagai kecendrungan untuk berpikir dan bertindak bertantangan dengan orang lain. Dalam hal ini anak menunjukan pemberontakan terhadap orang dewasa dengan menunjukan kontradiksi dengan orang dewasa tersebut.

4) Persaingan

Persaingan pada masa anak-anak terungkap dalam tiga bentuk yaitu persaingan diantra anggota kelompok untuk memperoleh pengakuan didalam kelompok, konflik diantara geng dengan geng yang menjadi saingan, serta konflik antara geng dengan pihak masyarakat yang terorganisasi.

5) Kesportipan

Kesportipan adalah kempuan anak untuk melaksanakan kegiatan berdasarkan aturan permainan. Bekerjasama dengan anak-anak lain dengan jalan mengesampingkan kepentingan individu dan meningkatkan semangat kebersamaan kelompok.

6) Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan keinginan untuk turut ambil bagian dalam memikul beban. Anak kecil pada awalnya menunjukan ketergantungan pada orang lain. Dengan berkembangnya kemampuan verbal dan kempuan motorik, anak mulai bekerja untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri dan juga masalah-masalah kelompok

7) Insight sosial

Insight sosial merupakan kemampuan mengambil dan mengerti arti situasi sosial dan orang-orang yang terlibat dalam situasi sosial tersebut.

8) Diskriminasi sosial

Pada dasarnya, diskriminasi sosial sudah ada pada masa awal, tetapi berkembang dengan baik ketika anak itu menjadi anggota suatu geng. Anak-anak menunjukan sikap bahwa anggota kelompok mempunyai inilai yang sama, tetapi orang-orang yang tidak ,menjadi anggota kelompoknya mempunyai nilai yang rendah. Perbedaan itu disebabkan oleh agama, ras sosial, ekonomi dan sebagainya.

9) Prasangka

Prasangka diartikan sebagai kecendrungan untuk mengklasifikasikan semua orang termasuk kelompok lain sebagai orang yang lebih mudah dan memperlakukan mereka sesuai dengan pandangan tersebut. Pengalaman yang tidak menyenangkan ketika berinteraksi dengan suatu kelompok, nilai-nilai kultur yang

diterima begitu saja, dan imitasi dari orang tua, guru teman seusia serta pendidikan yang diperoleh dari orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya.

e. Prilaku positif dan prilaku negatif

Dalam pergaulan sehari-hari dapat menemukan dua prilaku, yaitu prilaku positif dan prilaku negatif. Orang yang memiliki prilaku negatif umumnya prilaku yang tidak menyenangkan dan membuat orang lain merasa tidak kerasan bersamanya. Ia cendrung merugikan orang lain, sebaliknya orang yang memiliki prilaku positif umumnya kehadiran didambakan, menyenangkan, dan orang merasa kerasan bersamanya, kehadirannya cendrung menguntungkan berbagai pihak. Prilaku positif mendukung hidup bersamanya.

Prilaku positif artinya prilaku baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat. Prilaku positif tercermin dalam:

1) Displin.
2) Setia kawan, kekeluargaan, rela berkorban, selalu menyelesaikan tanggung jawab dengan baik, penolong, berani membela kebenaran serta memiliki toleransi yang tinggi.
3) Hemat, gemar menabung, dan hidup sederhana.
4) Bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan selalu memohon pertolongan tuhan setiap mengalami kesulitan.

Sedangkan prilaku negatif ialah prilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat atau bahkan bertentangan. Prilaku ini tercermin dalam:

1) Kemalasan, mudah tersinggung, merasa paling berkuasa, emosional, serta suka memaksa kehendak.
2) Ceroboh, tidak tertib, dan tidak disiplin
3) Rendah diri, cemburu, dan pemalu
4) Boros serta bergaya hidup mewah
5) Tidak bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

B. Penelitian yang relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Mardiana dari IAIN Bengkulu tahun 2017 yang berjudul pengaruh *game online* terhadap minat belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara.

   Hasil penelitian menunjukkan dari skor jawaban angket yaitu sebanyak 11 dari 15 siswa respondennya (73,33%) berada pada kategori sedang, kedua minat belajar siswa dalam kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari nilai stasistik deskriptif yaitu sebanyak 14 dari 15 siswa (93,3%), ketiga terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada perubahan prilaku siswa.

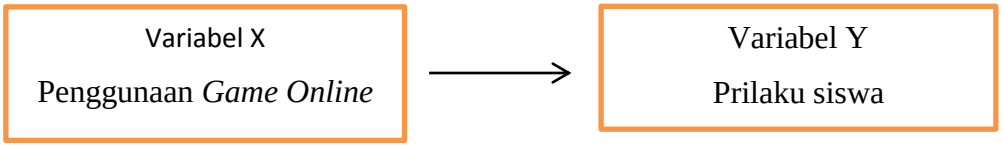
2. Skripsi agus sugiarto dari kampus Universitas Bengkulu tahun 2013 yang berjudul pengaruh *game online* point blank terhadap prilaku siswa di SD Negeri 51 kota Bengkulu".

   Hasil penelitian ini menujukan penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dengan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini berupa pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif dari permainan *game point blank* ini anak-anak dapat bekerja sama dalam tim ketika anak-anak sedang bermain *game online point blank*. Sementara dampak negatif ditimbulkan berupa: anak menjadi pemalas, anak-anak sering mengucapkan kata-kata yang tidak baik,anak-anak sering terlambat pulang kerumah.

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dan prilaku siswa. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada penelitian Agus Sugiarto memfokuskan pada satu game yaitu *game online point blank.*

C. Kerangka berfikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar pada siswa sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka berfikir

Paradigma berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan perubahan prilaku siswa merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulannya bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi perubahan prilaku siswa.

D. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu kata *hypo* dan kata *thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat. Kemudian kata itu kemudian digunakan secara bersamaan menjadi *hypothesis* dan penyebutan dalam dialek Indonesia menjadi hipotesa kemudian menjadi hipotesis yang maksudnya adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Pengertian ini kemudian diperluas dengan maksud sebagai kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.

Penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing penelitian dalam melaksanakan penelitian dilapangan yang baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.[17]

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian adalah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

   Terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

   Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota bengkulu.

[17] Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif, (*Jakarta, Prenada media, 2005), h. 75.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif *ex post facto* yaitu penelitian bertujuan mengekpos kejadian-kejadian yang sedang berlangsung. Pada penggolongan penelitian,jenis penelitian ini dibedakan dengan penelitian deskriptif, namun dalam aplikasi, kedua penelitian itu memiliki kemiripan yang sama.[18]

Penelitian kuantitatif juga suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis keterangan apa yang akan ingin kita ketahui. Jadi dapat disimpulkan metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang memberikan jawaban dari pertanyaan analisis secara sistematis, factual dan akurat dengan mengunakan data berupa angka sebangai alat menganalisis.

Penggunaan metode ini dimaksutkan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V di SD Negeri 99 kota Bengkulu gejala yang ada saat penelitian berlangsung, yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa.

[18] Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif, (*Jakarta, Prenada media, 2005), h. 49

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

   Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 99 kota Bengkulu.

2. Waktu penelitian

   Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 15 Juli s/d 20 Agustus tahun pelajaran 2019/2020.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

   Populasi berasal dari kata bahasa inggris *population*, yang berarti jumlah penduduk. Oleh karena itu, apabila disebutkan kata populasi, orang kebanyakan menghubungkannya dengan masalah-maslah kependudukan. Hal tersebut ada benarnya juga, karena itulah makna kata populasi menjadi amat popular, dan digunakan diberbagai disiplin ilmu.

   Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Study atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.[19]

   Jadi dapat disimpulkam populasi ialah himpunan dari seluruh objek atau subjek dalam jumlah banyak dan luas yang digunakan sebagai sumber data dalam sebuah penelitian. Adapun yang menjadi populasi

[19] Suharsimi Arikunto *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 173.*

dalam penelitian ini adalah seluruah siswa kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu.

Table 3.1

Populasi Penelitian

No	Kelas V	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	V	7	13	20

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul refrenstatif (mewakili).[20]

Sampel adalah sebagian objek penelitian yang diambil dan dianggap dapat mewakili semua populasi. Dalam hal ini apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, dan apabila penelitian itu lebih dari 100,maka diambil 10-25% atau lebih.[21]

Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel maksimal sebanyak jumlah populasi yang ada,

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R & D*,(Bandung: CV Alfabet, 2011). h .81

[21] Suharsimi Arikunto,*Penelitian Statistik*, (Jakarta : Rosdakarya, 2012). H.118

dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100, yaitu berjumlah 20, berarti sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa.

Tabel 3.2

Sampel penelitian

No	Kelas	populasi
1	V	20

D. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting*-nya, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, dijalan dan lain-lain. Bila dilihat dari *sumber skunder*. Sumber primer sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber skunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen..[22] jadi menurut siyono teknik pengumpuln data terbagi menjadi tiga macam:

1. Teknik Pengamatan/Observasi

   Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikhologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

   Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan prilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R & D,* (Bandung: CV Alfabet, 2011), h . 137

menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapi dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun berisi intem-intem tentanng kajadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.[23]

Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi yang peneliti lakukan yaitu: melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, dan mengambil jumlah seluruh siswa dari kelas I-VI.

2. Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permaslahan yang harus diteliti, dan juga pabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari yang responden yang lebih mendalam dan jumah respondennya sedikit/kecil.

Teknik pengumpulan data ini mendasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Dalam menggunakan metode interview dan juga kuesioner (angkat) adalah sebagai berikut:

1. Bahwa subjek atau (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
2. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.

[23] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.272.

3. Bahwa interprestasi subyek tentang pertanyaan-petanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatp muka (*face to face)* maupun dengan menggunakan telepon.[24]

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data mengenai perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 kota Bengkulu.

3. Kuesioner (Angket)

Sebagian besar penelitiian umumnya menggunakan kuesiner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data.[25]

Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau penyataan turtutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bila penelitian dilakukukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu

---

[24] Sugiyono, *Etode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R & D* (Bandung: CV Alfabet, 2011),h .137-138

[25] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 268.

kondisi yang cukup baik sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat.[26]

Pertanyaan disusun menurut aturan yang berlaku dengan memperhatikan materi, konstruksi, dan bahasa. Angket tersebut disebarkan kepada seluruh sampel yang diteliti yakni siswa kelas V di SD Negeri 99 Kota Bengkulu, guna memperoleh data yang berhubungan dengan penggaruh *Game Online* terhadap perubahan prilaku siswa kelas V di SD Negeri 99 Kota Bengkulu.

Angket digunakan untuk mencari data yang valid dari responden tertutup, maka bentuk dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup karena jawaban setiap pertanyaan telah disediakan, jadi responden tinggal mengisi jawabannya sesuai dengan kenyataan yang ada. Alternatif pilihan jawaban responden berdasarkan skala likert sebanyak 5 yaitu:

a. Jawaban sangat setuju diberi skor 5
b. Jawaban setuju diberi skor 4
c. Jawaban cukup diberi skor 3
d. Jawaban tidak setuju diberi skor 2
e. Jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1

E. Insrtumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan data

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D* (Bandung: CV Alfabet, 2011), h .142

yang digunakan lebih cermat, lengkap dan sistamatis sehingga leih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat,lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk di olah. Disini instrumen yang digunakan untuk peneliti adalah sebagai berikut:

1. Angket

   Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau penyataan turtutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bila penelitian dilakukukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat.

2. Devinisi oprasional variabel

   Devinisi oprasional variabel adalah suatu upaya untuk menjelaskan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian dengan satu bentuk yang nyata atau spesifik. Adapun variabel yang perlu dijelaskan peneliti adalah

   a. Variabel bebas (X)

      Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) jadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *Game Online*.

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (Y) variabel dpiengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah perubahan prilaku siswa kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu.

3. Uji coba instrumen

Untuk menguji intrumen angket pengujian validitas konstruk dapat dilakukan dengan melakukan dengan cara uji coba Maka selanjutnya diuji cobakan, dan dianalisis dengan analisis item.

a. Uji validitas

Validitas isi dapat pula didasarkan pendapat *(judgment)* para ahli dalam bidang yang bersangkutan. Dengan demikian, dapat dikatan suatu tes akan mempunyai validitas isi yang baik jika tes tersebut terdiri dari item-item yang mewakili semua materi yang hendak diukur.[27]

b. Uji reabilitas

Rebilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reabilitas menunjukan kemantapan /konsistensi hasil pengukuran.suatu alat pengukuran dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk

[27] Ali hamzah, *evaluasi pembelajaran matematika*, (jakarta: PT raja gravindo persada, 2014). H.225

mengukur sesuatu berulang kali, alat ukur itu menunjukan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. [28]

F. Teknik Analisis Data

Setealah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisi data umtuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh resonden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisi data adalah:

1. Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden.
2. Mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden
3. Menyajikan data setiap variabel dari seluruh responden.
4. Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.
5. Melakukan perhitungan untuk menguji hiotesis rumusan masalah.

Selanjutnya data diklasifikasikan sesuai dengan variabel penelitian sehingga ditarik sebuah kesimpulan dengan menggunakan rumus korelasi. kemudian tahap selanjutnya adalah menganalisis data dan menyimpulkannya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data dari berbagai catatan yang diperoleh.
2. Mengelola data tersebut dan mengklarifikasikannya.

Analisis data pada penelitian ini dengan analisis deskriptif kuantitatif model regresi linier sederhana. Perhitungan dilakukan dengan manual.

---

[28] Sukardi, *metodelogi penelitian pendidikan,* (jakarta: PT bumi aksara, 2013), h. 123-128

1. Analisis unit

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini, Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam hal ini adalah analisis angket. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebelum angket yang sesungguhnya disebar, terlebih dahulu perlu dilakukan uji coba instrumen pada beberapa responden sebagai sampel. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan butir pernyataan yang tidak relevan, mengevaluasi apakah pertanyaan yang diajukan dalam angket mudah dimengerti oleh responden atau tidak, dan untuk mengetahui lamanya pengisian angket. Penelitian ini menggunakan validitas dengan 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:

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

N = Jumlah responden

ΣX = Jumlah skor X

ΣY = Jumlah skor Y

ΣXY = Jumlah perkalian antara X dan

rxy = Koefisien korelasi antara X dan Y[29]

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba (*try out*) suatu angket validitas suatu item. Untuk itu angket terlebih dahulu diuji cobakan kepada 15 orang siswa di luar sampel yakni diujikan di kelas V SD Negeri 84 kota Bengkulu. Pelaksanaan uji validitas angket dilakukan kepada 15 siswa sebagai responden yang terdiri dari 30 item pertanyaan tentang penggaruh *game online* (variabel X), dan 30 item pertanyaaan tentang minat belajar siswa (variabel Y). Dan hasil skor angket dapat diperhitungkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel (X)

No.	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	1	58	1	3364	58
2	3	84	9	7056	252
3	4	86	16	7396	344
4	3	101	9	10201	303
5	3	68	9	4624	204
6	4	80	16	6400	320
7	3	100	9	10000	300
8	4	95	16	9025	380
9	1	62	1	3844	62
10	3	76	9	5776	228
11	4	76	16	5776	304
12	3	99	9	9801	297
13	3	88	9	7744	264
14	4	92	16	8464	368
15	4	102	16	10404	408

[29]Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung : Alpabeta, 2014), h. 228.

$\sum$	47	1267	161	109875	4092

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas angket soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(15x4092) - (47x1267)}{\sqrt{\{(15x161) - (47)^2\}\{(15x109875) - (1267)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{61380 - 59549}{\sqrt{(2415 - 2209)(1648125 - 1605285)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1831}{\sqrt{206\ x\ 42840}}$$

$$r_{xy} = \frac{1831}{14{,}35\ x\ 206{,}97}$$

$$r_{xy} = \frac{1831}{2970{,}01}$$

$$r_{xy} = 0{,}616$$

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy}*hitung* dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikan 5% untuk validitas item angket di dapat dari tabel *r product moment* dengan jumlah n sebanyak 15 dengan df= n-2 adalah 0,553. Artinya, apabila r_{xy}*hitung* lebih besar atau sama dengan 0,553 ($r_{xy} \geq$ 0,553), maka item angket tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui r_{xy}= 0,616 lebih besar dari r_{tabel} = 0,553 (0,616 ≥0,553). Maka, item angket soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item angket soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item angket soal nomor 1. Hasil uji validitas item angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel (X)

No. Item Angket	$r$hitung	$Table$ (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,616	0,553	Valid
2	0,598	0,553	Valid
3	0,193	0,553	Tidak Valid
4	0,178	0,553	Yidak Valid
5	0,758	0,553	Valid
6	0,718	0,553	Valid
7	0,576	0,553	Valid
8	0,767	0,553	Valid
9	0,656	0,553	Valid
10	0,077	0,553	Tidak Valid
11	0,638	0,553	Valid
12	-0,148	0,553	Tidak Valid
13	0,230	0,553	Tidak Valid
14	0,711	0,553	Valid
15	0,577	0,553	Valid
16	0,629	0,553	Valid
17	0,600	0,553	Valid
18	0,231	0,553	Tidak Valid
19	0,107	0,553	Tidak Valid
20	0,598	0,553	Valid
21	0,710	0,553	Valid
22	0,625	0,553	Valid
23	0,288	0,553	Tidak Valid
24	0,767	0,553	Valid
25	0,468	0,553	Tidak Valid
26	0,584	0,553	Valid
27	0,658	0,553	Valid
28	-0,062	0,553	Tidak Valid

Tabel 3.5
Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel (Y)

No.	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	1	61	1	3721	61

2	3	83	9	6889	249
3	4	86	16	7396	344
4	3	96	9	9216	288
5	3	65	9	4225	195
6	3	82	9	6724	246
7	3	91	9	8281	273
8	3	92	9	8464	276
9	2	60	4	3600	120
10	3	71	9	5041	213
11	3	67	9	4489	201
12	3	98	9	9604	294
13	3	88	9	7744	264
14	4	90	16	8100	360
15	4	98	16	9604	392
$\sum$	45	1228	143	103098	3776

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas angket soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(15x3776) - (45x1228)}{\sqrt{\{(15x143) - (45)^2\}\{(15x103098) - (1228)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{56640 - 55260}{\sqrt{(2045 - 2025)(1546470 - 1507984)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1380}{\sqrt{120x38486}}$$

$$r_{xy} = \frac{1380}{10{,}95\ x\ 196{,}17}$$

$$r_{xy} = \frac{1380}{2148{,}06}$$

$$r_{xy} = 0{,}642$$

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy}*hitung* dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikan 5% untuk validitas item angket di dapat dari tabel *r product moment* dengan jumlah n sebanyak 15 dengan df= N-2 adalah 0,553. Artinya, apabila r_{xy}*hitung* lebih besar atau sama dengan 0,553 ($r_{xy} \geq$ 0,553), maka item angket tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui r_{xy}= 0,642 lebih besar dari r_{tabel} = 0,553 (0,642 ≥0,553). Maka, item angket soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item angket soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item angket soal nomor 1. Hasil uji validitas item angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel (Y)

No. Item Angket	*r*hitung	*Table* (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,642	0.553	Valid
2	0,037	0.553	Tidak Valid
3	0,623	0.553	Valid
4	0,358	0.553	Tidak Valid
5	0,730	0.553	Valid
6	0,666	0.553	Valid
7	-0,043	0.553	Tidak Valid
8	0,847	0.553	Valid
9	0,597	0.553	Valid
10	0,768	0.553	Valid
11	0,610	0.553	Valid
12	-0,012	0.553	Tidak Valid
13	0,055	0.553	Tidak Valid
14	0,653	0.553	Valid

15	0,604	0.553	Valid
16	-0,175	0.553	Tidak Valid
17	0,027	0.553	Tidak Valid
18	0,675	0.553	Valid
19	0,599	0.553	Valid
20	0,651	0.553	Valid
21	0,114	0.553	Tidak Valid
22	0,016	0.553	Tidak Valid
23	0,181	0.553	Tidak Valid
24	0,767	0.553	Valid
25	0,688	0.553	Valid
26	0,663	0.553	Valid
27	0,668	0.553	Valid
28	0,583	0.553	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa suatu instumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Realiabel artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Sehingga beberapa kali diulang pun hasilnya akan tetap sama (konsisten). Pengujian reabilitas dapat dilakukan secara eksternal dan secara internal (analisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen).[30] Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali. Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Proses penghitungannya dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*.

[89]Riduwan & Sunarto, *Statistika*. (Bandung: Alpabeta, 2007), h. 348.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\left\{1 - \frac{\sum s_i^2}{{s_t}^2}\right\}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen

k = banyak butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = jumlah varians butir

${}_t^2$ = varians total

Rumus mencari varians total : $${s_t}^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{\left(\Sigma X_t\right)^2}{n^2}$$

Rumus mencari varians butir item : $${s_i}^2 = \frac{\sum X_i^2}{n} - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n^2}$$

Mencari nilai reliabilitas item instrumen dengan menggunakan teknik *Alfa Cronbach*, sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pengujian Reliabilitas Angket Item Soal No.1 Variabel (X)

No.	**Item No.1**	**Total (X_t)**	**Total Kuadrat (X_t^2)**	X_i^2
1	1	58	3721	1
2	3	84	7921	9
3	4	86	8464	16
4	3	101	11449	9
5	3	68	5476	9
6	4	80	6724	16
7	3	100	11664	9
8	4	95	10201	16
9	1	62	4096	1
10	3	76	7056	9
11	4	76	6561	16
12	3	99	11236	9
13	3	88	8649	9
14	4	92	9216	16
15	4	102	12100	16
N=15	$\sum X_i$ **47**	$\sum X_t$ **=1348**	$\sum X_t^2$**=124534**	$\sum X_i^2 = 161$

	$\sum \mathbf{X_i^2}$**=2209**			

Pertama mencari varian total dengan cara:

$$s_t{}^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\Sigma X_t\ )^2}{n^2}$$

$$s_t{}^2 = \frac{111571}{15} - \frac{(1267)^2}{15^2}$$

$$s_t{}^2 = \frac{111571}{15} - \frac{1605289}{225}$$

$$s_t{}^2 = 7438{,}06 - 7134{,}61$$

$$s_t{}^2 = 303{,}45$$

Kemudian mencari varians skor tiap-tiap item dengan cara sebagai berikut:

$$s_i{}^2 = \frac{\sum X_i^2}{n} - \frac{(\Sigma X_i\ )^2}{n^2}$$

$$s_i{}^2 = \frac{161}{15} - \frac{(47)^2}{15^2}$$

$$s_i{}^2 = \frac{161}{15} - \frac{2209}{225}$$

$$s_i{}^2 = 10{,}7 - 9{,}8$$

$$s_i{}^2 = 0{,}92$$

Maka selanjutnya untuk mencari varian skor item nomor 2 dan nomor berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada soal item nomor 1. Adapun hasil keseluruhan varian skor item adalah:

$$\sum s_i^2 = 17{,}95$$

Selanjutnya untuk mencari reliabilitas angket tentang *game online* terhadap perubahan prilaku siswa, dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\left\{1 - \frac{\sum s_i^2}{{s_t}^2}\right\}$$

$$r_i = \frac{28}{(28-1)}\left\{1 - \frac{17,95}{303,45}\right\}$$

$$r_i = \frac{28}{27}\{1 - 0,059\}$$

$$r_i = 1,03\ x\ 0,941$$

$$r_i = 0,924$$

Perhitungan reliabilitas angket dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

Tabel 3.8
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	**Tingkat Reliabilitas**
> 0,90	Very Highly Reliable
0,80 - 0,90	Highly Reliable
0,70 - 0,80	Reliable
0,60 - 0,70	Marginally/Minimally Reliable
< 0,60	Unacceptably Low Reliability

Adapun nilai kritik untuk reliabilitas angket adalah 0,7. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,7 ($r_i \geq$ 0,7), maka angket tersebut dapat dikatakan reliable.

Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_i$variabel X = 0,924. Variabel X memiliki r_i*hitung* lebih besar dari r_{xy}*kritik* = 0,7. Maka, angket variabel penggaruh game online (X) dinyatakan reliable.

Tabel 3.9
Pengujian Reliabilitas Angket Item Soal No.1 Variabel (Y)

No.	**Item No.1**	**Total (X_t)**	**Total Kuadrat (X_t^2)**	X_i^2
1	1	61	3721	1
2	3	83	6889	9
3	4	86	7396	16
4	3	96	9216	9
5	3	65	4225	9
6	3	82	6724	9
7	3	91	8281	9
8	3	92	8464	9
9	2	60	3600	4
10	3	71	5041	9
11	3	67	4489	9
12	3	98	9604	9
13	3	88	7744	9
14	4	90	8100	16
15	4	98	12100	16
N=15	$\sum X_i$ **45**	$\sum X_t$ **=1228**	$\sum X_t^2$**=105594**	$\sum X_i^2 = 143$
	$\sum X_i^2$**=2025**			

Pertama mencari varian total dengan cara:

$$s_t{}^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\Sigma X_t\ )^2}{n^2}$$

$$s_t{}^2 = \frac{105594}{15} - \frac{(1228)^2}{15^2}$$

$$s_t{}^2 = \frac{105594}{15} - \frac{1507984}{225}$$

$$s_t{}^2 = 7039{,}6 - 6702{,}15$$

$$s_t{}^2 = 337{,}45$$

Kemudian mencari varians skor tiap-tiap item dengan cara sebagai berikut:

$$s_i{}^2 = \frac{\sum X_i^2}{n} - \frac{(\Sigma X_i\ )^2}{n^2}$$

$$s_i{}^2 = \frac{143}{15} - \frac{(45)^2}{15^2}$$

$$s_i{}^2 = \frac{143}{15} - \frac{2025}{225}$$

$$s_i{}^2 = 9{,}5 - 9{,}0$$

$$s_i{}^2 = 0{,}53$$

Maka selanjutnya untuk mencari varian skor item nomor 2 dan nomor berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada soal item nomor 1. Adapun hasil keseluruhan varian skor item adalah:

$$\sum s_i^2 = 31{,}17$$

Selanjutnya untuk mencari reliabilitas angket tentang *game online* terhadapperubahan prilaku siswa, dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\left\{1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t{}^2}\right\}$$

$$r_i = \frac{28}{(28-1)}\left\{1 - \frac{31{,}17}{337{,}45}\right\}$$

$$r_i = \frac{28}{27}\{1 - 0{,}092\}$$

$$r_i = 1{,}03\ x\ 0{,}908$$

$$r_i = 0{,}933$$

Perhitungan reliabilitas angket dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

Tabel 3.10
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	**Tingkat Reliabilitas**
> 0,90	Very Highly Reliable
0,80 - 0,90	Highly Reliable
0,70 - 0,80	Reliable
0,60 - 0,70	Marginally/Minimally Reliable
< 0,60	Unacceptably Low Reliability

Adapun nilai kritik untuk reliabilitas angket adalah 0,7. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,7 ($r_i \geq$ 0,7), maka angket tersebut dapat dikatakan reliable.

Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_i$variabel Y = 0,933. Variabel Y memiliki $r_i hitung$ lebih besar dari $r_{xy} kritik$ = 0,7. Maka, angket variabel perubahan prilaku siswa (Y) dinyatakan reliable.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis uji regresi sederhana, maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui data tiap variabel yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas data tiap variabel dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov Smirnov* dengan rumus:[31]

$$|\mathbf{a_1}| = \mathbf{P} - \mathbf{a_2}$$

Keterangan:

$|a_1|$ = harga mutlak ($a_{1\ max}$ = *D hitung*)

P = nilai proposi $\left(Pi = \frac{fi}{n}\right)$

a_2 = harga mutlak (K_p - Z_{tabel})

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai a_{max} dengan harga D_{tabel} pada taraf signifikansi α = 0,05 dan dk = n. Apabila $a_{max} \leq D_{tabel}$ maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah sama atau tidak kedua variansi tersebut. Untuk mengetahui apakah kedua variansi tersebut homogen, maka dilakukan uji *F (Fisher)* dengan rumus:[32]

$$F_{hitung} = \frac{Varian\ Terbesar}{Varian\ Terkecil}$$

[31]Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2014), h. 134

[32] Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, h. 142

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi α = 0,05 dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus:[33]

$$F = \frac{s_{TC}^2}{s_G^2}$$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi α = 0,05 dan $dk_{pembilang} = k - 2$ dan $dk_{penyebut} = n - k$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan model regresi berpola linier.

2. Uji Hipotesisis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota bengkulu.

a. Analisi Regresi Sederhana

Untuk mengetahui seberapa besar perubahan nilai variabel Y bila variabel X diubah-ubah atau dimanipulasi, maka digunakan perhitungan statistik dengan menggunakan analisis regresi

[33] Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, h. 153

sederhana. Perhitungan statistik analisis regresi sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:[34]

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = subyek dalam variabel Y yang diprediksikan

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

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa. Besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yakni:[35]

Koefisien determinasi (r^2) = r x 100%

Untuk mendapatkan nilai koefisien determinasi, maka terlebih dahulu dilakukan penghitungan mencari nilai koefisien korelasi dengan rumus:[36]

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

Keterangan:

[34] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 261
[35] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 275
[36] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 274

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

$(\sum x)^2$ = kuadrat dari jumlah x

$(\sum y)^2$ = kuadrat dari jumlah y

Setelah didapat nilai koefisien korelasi, untuk melihat apakah nilai tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak, maka perlu dihitung melalui uji-t dengan rumus:[37]

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel}pada taraf signifikansi α = 0,05 dan dk = n – 2 diperoleh Apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan.

[37] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian,* h. 230

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu

SD Negeri 99 Kota Bengkulu merupakan sekolah dalam naungan Pemerintahan Kota Bengkulu yang lebih spesifiknya lagi dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bengkulu. SD Negeri 99 Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1998 dengan luas tanah 2000 m^2 dengan luas bangunan L= 40 m, P= 50 m dengan status tanah dan bangunan hak milik. Jenis kontruksi banguanan beton. SD Negeri 99 Kota Bengkulu beralamatakan Jl. Balam Blok 8 RT.22 Perumnas Cempaka Permai Kec. Gading Cempaka kota Bengkulu. Dengan nomor NPSN 101266001099/10702439. Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu sebagai berikut :

Tabel 4.1
Masa Kepemimpinan SDN 99 Kota Bengkulu

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1	1997-2001	Mariyatul Fajri, M.Pd
2	2001-2005	Siti Aisyah, S.Pd
3	2005-2010	Tarmizi, M.Pd.
4	2010-2011	Yorsa Nengsih, M.Pd
5	2011-2015	Upik Sariyati, S.Pd
6	2015-2016	Neng Endiana, S.Pd
7	2016 s.d. sekarang	Heriyani Z, M.Pd

Jumlah siswa dari kelas I –VI yaitu 204 orang. Untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar SD Negeri 99 kota bengkulu memiliki tenaga pendidik sebanyak 17 orang yang terdiri dari 1

kepala sekolah, 7 guru kelas, 1 guru PAI, 1 guru penjaskes, 1 guru b. inggris & sbkb, 1 staf tu, 2 staf perpustakaan,1 uks, 1 penjaga sekolah, 1 cleaning service.

2. **Situasi dan Kondisi Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu**

Situasi dan kondisi SD Negeri 99 kota bengkulu sudah baik karena sekolah ini merupakan sekolah dasar yang sudah memiliki akreditas A, sarana dan prasarana disekolah ini juga tergolong lengkap karena SD Negeri 99 kota bengkulu sudah memiliki perpustakaan dan tersedia media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar. Hal ini tentunya akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

3. **Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu**

Tabel 4.2
Data Siswa Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu

Kelas	**Jumlah Siswa**		
	L	**P**	**Jumlah**
1	17	15	32
2	13	13	26
3	11	24	32
4	11	24	35
5 A	8	12	20
5 B	9	11	20
6	19	17	37
Jumlah	**88**	**116**	**204**

4. Keadaan Guru Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu

Tabel 4.3
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi
SDN 99 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2019/2020

NO	Nama/Nip	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Mengajar Kelas
1	Heryani. Z, M.Pd NIP. 196006061984092001	Kepala Sekolah	S2	-
2	Leli Nurhamilah, S.Pd NIP. 196610201984112001	Guru Kelas	S1	Wali Kelas V A
3	Yuliana, S.Pd. NIP. 195902051980112001	Guru kelas	S1	Wali Kelas VB
4	Sirmanuddin, S.Pd NIP. 196412141986041003	Guru PJOK	S1	I-VI
5	Ishamiah,S.Pd NIP. 195909291986042001	Guru kelas	S1	Wali Kelas II
6	Rosita, S.Pd. NIP. 196608111989032005	Guru Kelas	S1	Wali Kelas VI
7	Zaharawati, S.Pd NIP. 196805031991122002	Guru Kelas	S1	Wali Kelas IV
8	Yena Purnama Sari, S.pd.i NIP. 196605041992062001	Guru Kelas	S1	Wali Kelas III
9	Reni Pusrianti, SPd NIP. 197104231993072001	Guru Kelas	S1	Wali Kelas I
10	Siti Hasanah, S.Pd.I NIP. 197006272003122004	Guru Agama Islam	S1	I,II,III, IV, V,VI
11	Yenni Lesiawaty, S.Pd	GTT	Guru Bahasa Inggris & SBKB	Guru Mapel
12	Nurhayati Elida	PTT	Perpustakaan	-
13	Riza Farida Lestari, S.pd	PTT	Perpustakaan	-
14	Dwi Agustini	PTT	TU	-
15	Merta Indriani	PTT	Petugas UKS	-
16	Ahmad Ramadhon	PTT	Penjaga Sekolah	-
17	Eka Yanti	PTT	Cleaning Service	-

5. **Sarana dan Prasarana Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu**

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana SDN 99 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2019/2020

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Gudang	1	Baik
2	Musholah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Kepsek	1	Baik
5	Ruang Kls 1	1	Baik
6	Ruang Kls 2	1	Baik
7	Ruang Kls 3	1	Baik
8	Ruang Kls 4	1	Baik
9	Ruang Kls 5 A	1	Baik
10	Ruang Kls 5 B	1	Baik
11	Ruang Kls 6	1	Baik
13	Ruang Perpustakaan	1	Baik
14	Ruang TU	1	Baik
15	Ruang UKS	1	Baik
16	Rumah Penjaga	1	Baik
17	WC	3	Baik
18	Parkiran Motor	1	Baik

6. **Fasilitas Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu**

Tabel 4.5
Data Fasilitas Sekolah SDN 99 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2019/2020

No	Jenis Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Meja Siswa	200	Baik
2	Kursi Siswa	250	Baik
3	Meja Guru	15	Baik
4	Kursi Guru	30	Baik
5	Kursi Tamu	2	Baik
6	Lemari Piala	1	Baik
7	Lemari	10	Baik
8	Alat Peraga	2	Baik
9	Infokus	1	Baik
10	Bell	1	Baik
11	Komputer	2	Baik
12	Printer	1	Baik
13	Tempat Sampah	10	Baik

7. Visi dan Misi Sekolah SD Negeri 99 Kota Bengkulu

a. VISI

Mewujudkan generasi unggul yang berprestasi, beriman, cerdas, terampil, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan Menguasai IPTEK

b. MISI

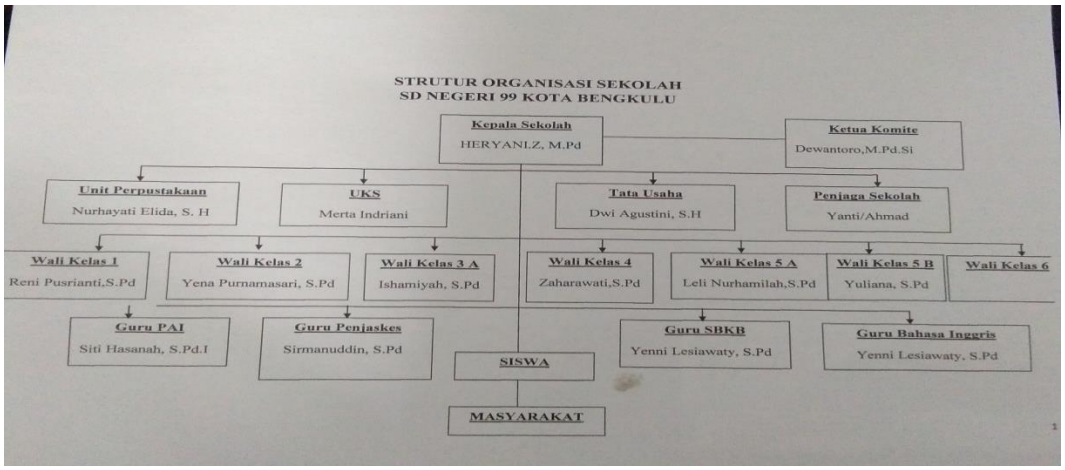
1) Membimbing siswa dalam meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa .
2) Membimbing siswa dalam proses belajar mengajar agar berprestasi
3) Menumbuhkan minat siswa agar trampil dan kreatif.
4) Mengembangkan potensi yang ada pada siswa.
5) Membentuk kepribadian siswa yang lebih baik.
6) Berperan serta dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan yang bersih dan sehat.

c. TUJUAN

1) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal di tingkat kota.
3) Memiliki suatu keterampilan serta mengembangkannya sesuai dengan bakat minat dan potensi siswa.
4) Berkepribadian yang baik serta dapat diteladani.
5) Terbiasa hidup bersih
6) menjadikan sekolah yang diminati masyarakat.

Bagan 4.6

Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 99 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2019/2020



B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Pengaruh game online

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket 20 orang sampel dengan 18 item pertanyaan.

Tabel 4.7
Frekuensi Angket (Variabel X)

No	X	F	FX	X^2	$F(X)^2$
1	47	3	141	2209	6627
2	48	1	48	2304	2304
3	50	1	50	2500	2500
4	52	1	52	2704	2704
5	53	2	106	2809	5618
6	54	2	108	2916	5832
7	55	2	110	3025	6050
8	56	1	56	3136	56
9	58	2	116	3364	6728
10	59	1	59	3481	3481

11	60	1	60	3600	3600
12	61	2	122	3721	7442
13	64	1	64	4096	4096
	717	**20**	**1092**	**39865**	**60118**

Setelah tabulasi dan skor angket sampel dalam hal ini pelaksaan metode sosiodarma dalam perubahan prilaku siswa, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum \mathrm{FX}}{N}$$

$$M = \frac{1092}{20}$$

M = 54.6

b. Mencari standar deviasi dengan rumus :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{(N)(\sum \mathrm{F}(\mathrm{X}^2) - (\sum \mathrm{FX})^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{(20)(60118) - (1092)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{1202360 - 1192464}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{9896}$$

$$SD = \frac{1}{20} x\ 99{,}478$$

$$SD = 4{,}97$$

c. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1. SD ke atas

: 54,6+ 1. 4,97

: 59,57 ke atas

Sedang : M – 1.SD sampai M + 1.SD

: 54,6 – 1 . 4,97 sampai dengan 54,6+ 1. 4,97

: 49,63 dengan 59,57

Rendah : M– 1 . SD ke bawah

: 54,6 – 1 . 4,97

: 49,63

Berdasarkan data di atas, maka skor pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa sebagai berikut

Tabel 4.8
Kategori TSR dalam Persentase (Variabel X)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	5	25%
2	Sedang	11	55%
3	Rendah	4	20%
Jumlah		**20**	**100 %**

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 11 sampel (55%) berada pada kategori sedang.

2. Perubahan prilaku siswa

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 kota Bengkulu. Data ini didapatkan dengan hasil angket dari 20 orang dan 18 item pertanyaan.

Tabel 4.9
Frekuensi Angket (Variabel Y)

No.	Y	F	FY	Y^2	$F(Y^2)$
1.	40	1	40	1600	1600
2.	42	1	42	1764	1764
3.	44	1	44	1936	1936
4.	47	2	94	2209	4418
5.	48	2	96	2304	4608
6.	49	2	98	2401	4802
7.	51	1	51	2601	2601
8.	52	1	52	2704	2704
9.	54	1	54	2916	2916
10.	55	2	110	3025	6050
11.	57	1	57	3249	3249
12.	58	2	116	3364	6728
13.	62	3	186	3844	11532
		20	1040	32599	54908

Setelah tabulasi dan skor angket sampel dalam halperubahan prilaku siswa, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum \mathrm{FY}}{N}$$

$$M = \frac{1040}{20}$$

$$M = 52$$

b. Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{(N)(\sum \mathrm{F}(\mathrm{Y}^2) - (\sum \mathrm{FY})^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{(20)(54908) - (1040)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{1.098.160 - 1.081.600}$$

$$SD = \frac{1}{20}\sqrt{16.560}$$

$$SD = \frac{1}{20}x128{,}685$$

$$SD = 6{,}601$$

c. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi perubahan prilaku siswa, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1. SD ke atas

: 52 + 1. 6,43

: 58,43 ke atas

Sedang : M – 1.SD sampai M + 1.SD

: 52 – 1 . 6,43 sampai dengan 52 + 1. 6,43

: 45,57 sampai dengan 58,43

Rendah : M – 1 . SD ke bawah

: 52 – 1 . 6,43

: 45,57 ke bawah

Berdasarkan data di atas, maka skor perubahan prilaku siswq sebagai berikut :

Tabel 4.10
Kategori TSR dalam Persentase (Variabel Y)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	5	25 %
2	Sedang	12	60 %
3	Rendah	3	15 %
Jumlah		**32**	**100 %**

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perubahan prilaku siswa termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 12 sampel (60%) berada pada kategori sedang.

2.Analisis Data

Sebelum melakukam uji hipotesis penelitian dengan uji regresi linier sederhana, akan dilakukan uji persyartan analisa data yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

a. Uji normalitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas data tiap variabel adalah uji *kolmogrov smirnov*.

$$|\mathbf{a_1}| = \mathbf{P} - \mathbf{a_2}$$

keterangan:

$|a_1|$ = Harga mutlak ($a_{1\ max} = D_{hitung}$)

P = Nilai Proposi $\left(\text{Pi} = \frac{fi}{n}\right)$

a_2 = Harga mutlak ($Kp - Z_{tabel}$)

perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai a_{max} dengan harga D_{tabel} pada taraf signifikansi α

= 0,05 dan dk = n. Apabila $a_{max} \leq D_{tabel}$ maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Data tabel penolong perhitungan uji normalitas pengaruh *game online* (variabel X) terhadap perubahan prilaku siswa (variabel Y) dan di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu pada lampiran 11 dan lampiran 12, menunjukan bahwa (variabel X) memiliki nilai a_{max} = **0,0735** dan (variabel Y) memiliki nilai a_{max} = **0,1412.** Selanjutnya, harga a_{max} dibandingkan dengan harga D_{tabel}*Kolmogorov Smirnov* untuk α = 0,05 dan dk = n = 20 diperoleh nilai $D_{tabel} = \frac{1,36}{\sqrt{20}}$ = 0,304. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai a_{max} lebih kecil dari nilai D_{tabel}. Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data pada variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data uji *F (fisher).*

$$F_{hitung} = \frac{Varian\ Terbesar}{Varian\ Terkecil}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* pengaruh *game online* (variabel X) dan perubahan prilaku siswa (variabel Y) pada lampiran 13 dan lampiran 14, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

Nilai varian variabel X

$$s_x^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

$=\frac{319,6925}{19}$ = 16,83

Nilai varian variabel Y

$s_y^2 = \frac{\sum(y_i - \bar{y})^2}{n-1}$

$=\frac{510,7693}{19}$ = 26,88

Hasil hitung di atas, menunjukkan nilai varian (Variabel X) = 16,83 dan nilai varian (Variabel Y) = 26,88. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel Y dan nilai varian terkecil adalah variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan uji *Fisher* sebagai berikut:

$F_{hitung} = \frac{Varian\ Terbesar}{Varian\ Terkecil}$

$F_{hitung} = \frac{26,88}{16,83}$ = 1,59

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi α = 0,05 dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan, nilai F_{hitung} = 1,59. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk α = 0,05 dan $dk_{pembilang}$ = 19 dan $dk_{penyebut}$ = 19 diperoleh nilai F_{tabel} 4,38. Ternyata, nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ (1,59≤ 4,38 **).** Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji linieritas

Uji prasyarat terakhir adalah uji linieritas. Selanjutnya, berdasarkan data dari tabel penolong perhitungan uji linieritas pada lampiran 15, maka akan dihitung uji linieritas sebagai berikut:

1) Mencari jumlah kuadrat total/JK(T):

JK(T) = $\sum Y^2$ = 54908

2) Mencari jumlah kuadrat koefisien a/JK(A):

JK(A) = $\frac{(\sum Y)^2}{N} = \frac{(1040)^2}{20}$

JK(A) = $\frac{1081600}{20}$ = 54080

3) Mencari koefisien b:

$.b = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N\sum x^2 - (\sum x)^2}$

$$b = \frac{(20)(56664) - (1092)(1040)}{(20)(60118) - (1092)^2}$$

$$b = \frac{1133280 - 1135680}{1202360 - 1192464}$$

$$b = \frac{-2400}{9896}$$

$$b = 0{,}24$$

4) Mencari jumlah kuadrat regresi/JK(b|a):

.JK(b|a) $= b\left\{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}\right\}$

JK(b|a) $= 0{,}24\left\{56664 - \frac{(1092)(1040)}{20}\right\}$

JK(b|a) $= 0{,}24\left\{56664 - \frac{1135680}{20}\right\}$

$\mathrm{JK(b|a)} = 0.24\{\ 56664 - \ 56784\}$

$\mathrm{JK(b|a)} = 0{,}24\ x\ (-120)$

$\mathrm{JK(b|a)} = 28{,}8$

5) Mencari jumlah kuadrat sisa/JK(S):

$\mathrm{JK(S)} = \mathrm{JK(T)}\ -\ \mathrm{JK(A)} - \mathrm{JK(b|a)}$

JK(S) =54908 – 54080– 28,8

$\mathrm{JK(S)} = 799{,}2$

6) Mencari jumlah kuadrat galat/JK(G):

.$\mathrm{JK(G)} = \sum_k \left\{\sum Y_i^2 - \frac{(\sum y_i)^2}{n_i}\right\}$

$\mathrm{JK(G)} = 7914{,}4$

7) Mencari jumlah kuadrat tuna cocok/JK(TC):

$\mathrm{JK(TC)} = \mathrm{JK(S)}\ -\ \mathrm{JK(G)}$

$\mathrm{JK(TC)} = 799{,}2 - 7914{,}4$

$$\mathrm{JK(TC)} = 7115{,}2$$

Uji Linieritas

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{s_{TC}^2}{s_G^2}$$

Namun terlebih dahulu mencari s_{TC}^2 dan s_G^2 nya, yaitu:

$s_{TC}^2 = \frac{JK(TC)}{k-2} = \frac{7115{,}2}{13-2}$ = 646,83

$s_G^2 = \frac{JK(G)}{n-k} = = \frac{7914{,}4}{7}$ = 1130,629

$F_{hitung} = \frac{s_{TC}^2}{s_G^2} = \frac{646{,}83}{1130{,}629}$ = 0,60

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan $dk_{pembilang}$ = k – 2 dan $dk_{penyebut}$ = n – k. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan pengaru *game online* berpola linier.

Hasil hitung menunjukkan, nilai F_{hitung} = 0,60. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk α = 0,05 dan $dk_{pembilang}$ = 11 dan $dk_{penyebut}$ =7 diperoleh nilai F_{tabel} = 3,60. Ternyata, nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ (0,60≤ 3,60). Maka dapat disimpulkan *game online* berpola linier.

C. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 kota Bengkulu maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana:

$$\hat{Y} = a + bX$$

keterangan:

$\hat{Y}$ = subyek dalam variabel Y yang diprediksikan

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

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu

Untuk menentukan harga a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2)-(\sum x)(\sum xy)}{N\sum x^2-(\sum x)^2} \qquad b = \frac{N\sum xy-(\sum x)(\sum y)}{N\sum x^2-(\sum x)^2}$$

Tabel 4.11
Data Variabel X dan Variabel Y

No	X	Y	X2	Y2	XY
1	**64**	42	4096	1764	2688
2	**47**	62	2209	3844	2914
3	**53**	49	2809	2401	2597
4	**55**	54	3025	2916	2970
5	**56**	52	3136	2704	2912
6	**55**	48	3025	2304	2640
7	**61**	49	3721	2401	2989
8	**47**	58	2209	3364	2726
9	**52**	55	2704	3025	2860
10	**58**	40	3364	1600	2320
11	**58**	57	3364	3249	3306
12	**54**	58	2916	3364	3132
13	**60**	48	3600	2304	2880
14	**47**	62	2209	3844	2914
15	**48**	47	2304	2209	2256
16	**54**	47	2916	2209	2538
17	**61**	55	3721	3025	3355
18	**50**	62	2500	3844	3100
19	**51**	51	2601	2601	2601
20	**59**	44	3481	1936	2596
$\sum$	1092	1040	59910	54908	56294

Menentukan harga a dan b:

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

$$= \frac{(1040)(59910) - (1090)(56294)}{(20)(59910) - (1090)^2}$$

$$= \frac{628556560 - 61473048}{1208780 - 1192484}$$

$$= \frac{1383512}{16316}$$

= 73,09

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

$$= \frac{(20)(56294) - (1090)(1040)}{(20)(59910) - (1090)^2}$$

$$= \frac{1125880 - 1135680}{1208780 - 1192484}$$

$$= \frac{-9800}{16316}$$

$= -0{,}60$

Berdasarkan hasil hitung di atas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + b\,X$$

$$\hat{Y} = 73{,}09 + (-0{,}60)\,X$$

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X merupakan regresi yang diestimasikan sebagai berikut:

a. Harga konstanta (a) sebesar 73,09 artinya apabila variabel bebas penggaruh game online (nilai X) = 0 (harga konstan), maka perubahan prilaku siswa (rata-rata Y) nilainya sebesar 73,09.
b. b (koefisien regresi pengaruh game online) sebesar - 0,60 artinya setiap kenaikan satu nilai X (subyek pada variabel pengaruh game online) maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0,60 tindakan.

c. Tanda (-) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh negatif variabel X terhadap variabel Y dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

2. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa. Besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yakni:[38]

Koefisien determinasi $= r^2$ x 100%

Oleh karena itu, untuk menentukan harga koefisien determinasi, maka terlebih dahulu menghitung nilai koefisien korelasi melalui rumus *Product Moment:*

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

$$r_{xy} = \frac{(20\ x\ 56294) - (1090\ x\ 1040)}{\sqrt{\{(20\ x\ 59910) - (1090)^2\}\{\{(20\ x\ 54908) - (1040)^2\}\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1125880 - 1135680}{\sqrt{(1208780 - 1192464)(1098160 - 1081600)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-9800}{\sqrt{16316\ x\ 16560}}$$

$$r_{xy} = \frac{-9800}{127{,}37\ x\ 128{,}7}$$

$$r_{xy} = \frac{-9800}{16392{,}52}$$

[38] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 275

$r_{xy} = 0{,}60$

Diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,60. Jadi ada korelasi positif sebesar 0,60 pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa. Apakah koefisien korelasi hasil perhitungan tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan r tabel, dengan taraf kesalahan tertentu. (Lihat lampiran 17, r Product Moment). Bila taraf kesalahan ditetapkan 5% (taraf kepercayaan 95% *Confidence Interval 95%*), dan N = 20, maka harga r tabel = 0,444. Ternyata harga r hitung lebih besar dari harga r tabel, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan nilai koefisien korelasi antara pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa sebesar 0,60. Data dan koefisien yang diperoleh dalam sampel tersebut dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel diambil atau data tersebut mencerminkan keadaan populasi.

Pengujian signifikan koefisien korelasi, selain dapat menggunakan tabel, juga dapat dihitung dengan uji t yang rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0{,}60\sqrt{20-2}}{\sqrt{1-(0{,}60)^2}}$$

$$t = \frac{2{,}544}{0{,}80}$$

$$t = 3{,}18$$

Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ uji dua pihak dan dk = n – 2 = 18, maka diperoleh t tabel = 2,101. Ternyata harga t hitung lebih besar dari t tabel (3,18 ≥2,101), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera sebagai berikut:

Tabel 4.12
Pedoman Untuk Memberikan Interprestasi
Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Jadi, dari hubungan yang ada menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara pengaruh game online terhadap perubahan prilaku siswa sebesar 0,60 berada dalam kategori korelasi kuat.

Dalam analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan koefisien determinasi, yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi (r^2) x 100%. Koefisien ini disebut koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel dependen dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel independen.[39]

Diketahui nilai koefisien korelasi (r^2) sebesar 0,60. Kemudian selanjutnya menghitung koefisien determinasi dengan mengkuadratkan nilai koefisien korelasi (r^2) x 100%.

[39]Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 231

$= r^2 x\ 100\%$

$= (0{,}60)^2\ x\ 100\%$

$= 0{,}36\ x\ 100\%$

$= 0{,}36\%$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi adalah 0,36% menyatakan bahwa variabel X yaitu pengaruh game online mempengaruhi variabel Y yaitu perubahan prilaku siswa sebesar 0,36%. Sedangkan sisanya sebesar 99,64% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah *internet*.[40]

Dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* merupakan jenis permainan kemputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau pendapat yang diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil

[40] Affandi M, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. (*E-Jurnal Komunikasi, 2013). h. 177-187.

proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (integrated), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

Adanya pengaruh terhadap pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 99 kota Bengkulu. Minat belajar siswa berdasarkan pengolahan data menunjukkan bahwa minat belajar siswa kategori 'tinggi' sebanyak 5 responden atau 25%. Kemudian kategori 'sedang' sebanyak 12 responden atau 60%. Sedangkan kategori 'rendah' sebanyak 3 responden atau 15%. Jadi, dapat disimpulkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 99 kota Bengkulu berada dalam kategori 'sedang'.

Hasil analisa mengenai pengaruh *game online* $\hat{Y} = 73{,}09 + (-0{,}60)\,X$. Nilai b (koefisien regresi) sebesar -0,60 menunjukkan adanya pengaruh yang positif variabel X terhadap variabel Y dengan nilai kenaikan variabel Y sebesar -0,60 tindakan setiap satu kali kenaikan variabel X. Berdasarkan hasil hitung uji-t didapatkan nilait_{hitung} = 3,18 lebih besar dari nilai t_{tabel} = 2,101 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan

signifikan pengaruh *game online* terhadap perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 kota Bengkulu. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil (Ho) pada penelitian ditolak.

Seberapa besar kontribusi (sumbangan) variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 3,18%. Dengan kata lain, pengaruh *game online* dalam proses prilaku memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif terhadap perubahan prilaku siswa sebesar 3,18%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengelolahan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggaruh *game online* berpengaruh positif signitikan terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu pada α = 5% atau *(confidence interval sebesar 95%),* dengan persamaan regresi linier sederhana $\hat{Y} = 93{,}66 + (-0{,}76)\,X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X (penggaruh game online) maka nilai variabel Y (perubahan prilaku siswa) akan naik sebesar -0,24 tindakan, dimana pengaruh *game online* mempengaruhi perubahan prilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi peneliti yang akan datang

   Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam model penelitian ini.

2. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain G*ame Online.* Agar anak tidak kecanduan *Game Online*, orang tua harus melarang anak apabila anak tersebut sudah kecanduan *Game Online*, misalnya dengan tidak memberi uang lebih kepada anak, agar anak tersebut tidak memakai uang secara berlebihan hanya untuk bermain *Game Online*. Orang tua pun diharapkan mengajarkan anak remajanya mengatur keungan sejak dini, agar tidak berlebih-lebihan dalam memakai uang mereka.

3. Bagi siswa

Seharusnya siswa lebih mengutamakan pelajaran dari pada bermain *game online*. Bermain *game onlien* itu boleh saja, asalkan tidak lupa mengerjakan pekerjaan rumahnya, dan tidak lupa tanggung jawabnya sebagai siswa.

4. Bagi sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk dapat lebih mengarahkan siswanya kepada kegiatan yang lebih positif. Misalnya siswa diwajibkan untuk mengikuti ekstrakulikuler agar terhindar dari kecanduan *Game Online* yang dapat berdampak pada perilaku konsumtif siswa dan mensosialisasikan gemar menabung, agar siswa tidak menghabiskan uang hanya untuk bermain *Game Online* saja.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I,* Jakarta: Rineka Cipta.

Asra, Abuzar, 2016, *Pengantar Statistika I,* Depok: PT Grafindo Persada.

Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, 2008, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Bungin, Burhan, 2015, *Metodologi Penelitian Kuantitatif,* Jakarta: Prenada Media.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya,* Bandung: Diponorogo.

Sudijono, anas, 2006, *pengantar statistik pendidikan,* jakarta: PT grafindo persada.

Subagyo, joko, 2006, *metode penelitian dalam teori dan praktek,* jakarta: PT rineka cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri, 2011, *Psikologi Belajar,* Jakarta : Rineka Cipta.

Amanda R.A, 2016, *Pengaruh Game Online Terhadap perubahan prilaku agresif remaja di Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi.

Masya, H, dan Candra, D. A. 2016, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.* KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2).

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D,* Bandung: CV Alfabet.

Dimayanti dan mudjiono, 2006, *belajar dan pembelajaran,* jakarta: PT asdi natasya.

Jihad, asep, dan abdul haris, 2013, *evaluasi pembelajaran,* yogyakarta: multi persindo.

Suharso, Dan Ana Retnoningsih, 2011, *Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),* Semarang: Widya Karya

Susanto, Ahmad, 2013, *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.

Hamzah, ali, 2014, *evaluasi pembelajaran matematika,* jakarta: PT grafindo persada, edisi ke II.

Syafri, Fatrima Santri, 2016, *Pembelajaran Matematika,* Yogyakarta: Matematika.

Wulandari, A. D, 2012, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang,* Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Hamzah, ali dan muhlisrarini, 2014, *perencanaan dan strategi pembelajaran matematika,* jakarta: PT grafindo persada, Edisi pertama.

Delphie, bandi, 2009, *matematika umtuk anak kebutuhan khusus,* PT intan sejati
Klaten

Siregar, sofian, 2014, *statistika deskripsif untuk penelitian,* jakarta: PT raja grafindo persada.

Sudaryono, 2016, *metode penelitian pendidikan,* jakarta: renada media group.

Umar, 2013, *prilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game,* makasar