

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
DI SMA NEGERI 1 TOLITOLI SULAWESI TENGAH**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Yusril Mahendra Y.Luwas
17601249002

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SI SMA NEGERI 1 TOLITOLI SULAWESI TENGAH

Disusun Oleh :

Yusril Mahendra Y.Luwas

Nim 17601249002

Telah Memenuhi syarat dan persetujuan oleh Dosen Pembimbing Untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan .

Yogyakarta 21 April 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr.Jaka Sunardi ,M.Kes
NIP.196107311990011001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Herka Maya Jatmika ,S.pd.Jas.,M.pd.
NIP.198201012005011001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yusril Mahendra Y.Luwas
NIM : 17601249002
Progra Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Tolitoli Sulawesi Tengah

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditebitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta ,21 April 2022

Yang Menyatakan,



Yusril Mahendra Y.L

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir Skripsi

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI SISWA DI SMA
NEGERI 1 TOLITOLI SULAWESI TENGAH**

Disusun Oleh :

Yusril Mahendra Y. Luwas
NIM 17601249002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 3 Juni 2022


TIM PENGUJI

Nama /Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Herka Maya Jatmika, M.Pd. Ketua Penguji		3-08-2022
Ahmad Rithaudin , S.Pd.Jas., M.Or. Sekertaris Penguji		3-08-2022
Saryono , S.Pd.Jas., M.Or. Anggota Penguji		3-08-2022

Yogyakarta, Agustus 2022

Fakultas Ilmu Keolahagaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP.1964070719881210

MOTTO

“Apa yang ditakdirkan akan sampai kepadamu ,meskipun berada dibawah dua gunung .Apa yang tidak ditakdirkan ,tidak akan sampai kepadamu ,meskipun berada di antara kedua bibirmu .”

(Umar Bin Khattab R.A.)

“ Jadikan sabar dan sholat sebagai Penolong “

(QS.Al-Baqarah Ayat 45).

“Hendaklah kamu bergerak terus menerus dengan tali ikatan lahir dan bathin,teruslah bergerak walau jalanya penuh ranjau dan duri-duri.”

(HOS Tjokroaminoto)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua Orang tuaku Ayah Moh. Guntur Yusuf Luwas dan Ibu Suriati Ali Djena Serta Kakak saya Moch. Fiqri Guntur Luwas, S.Pt. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya selama ini. Berkat kalianlah saya bisa sampai di titik ini, segala usaha dan upaya yang kalian berikan untuk kehidupanku selama ini semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan.
2. Seluruh keluarga besar khususnya keluarga besar M.Jusuf Luwas dan sahabat yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 TOLITOLI SULAWESI TENGAH

Oleh :

Yusril Mahendra Y.Luwas
NIM 1760124902

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tolitoli dan juga guna menyajikan gambaran terkait besaran pengaruh negatif dari *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa kelas XI dan XII Sebanyak 130 orang, sampel sebanyak 99 orang dengan menggunakan purposive sampling. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data menggunakan Angket dengan skala linkert, dokumentasi berbentuk nilai arsip nilai rapor ataupun nilai rata-rata. Dilanjutkan dengan Observasi dan Wawancara. Teknik analisis data mempergunakan analisis deskriptif . Selanjutnya untuk mengetahui besaran pengaruh *game online* dilakukan analisis regresi tentang dua data yang di dapat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik berpengaruh pada prestasi belajar dimana jumlah skor prestasi belajar rata-ratanya ialah 82.48, serta besaran pengaruh negatif *game online* setelah diuji dengan menggunakan uji regresi linear didapatkan pengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik di tolitoli sebesar 37% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* serta sisanya yakni 63% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Game yang sangat diminati para siswa adalah mobile legends dengan presentasi 84% .

Kata Kunci : *Game Online, Prestasi belajar, regresi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa diSMA Negeri 1 Tolitoli“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Herka Maya Jatmika S.pd.,Jas.M.pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., (Alm) selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Saryono S.Pd.Jas.,M.Or. yang telah menjadi dosen wali saya selama menumpuh perkuliahan di UNY.

6. Kepala Sekolah SMA Sederajat di Kecamatan Baolan Kabupaten Tolitoli, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru dan Staf tata usaha di SMA Sederajat di Kecamatan Baolan Kabupaten Tolitoli yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 21 April 2022

Penulis,



Yusril Mahendra Y. Luwas
NIM 17601249002

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Enelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Game Online	8
2. Prestasi Belajar.....	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel	27
D. Definisi Oprasional Variable.....	28
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	34
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi	55
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60
PEDOMAN WAWANCARA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skema Kerangka Pemikiran.....	25
Tabel 2 Skala Linkert.....	31
Tabel 3 Kisi- kisi Kuisisioner.....	31
Tabel 4 uji regresi linier.....	42
Tabel 5 Coefficients.....	43
Tabel 6 R Square.....	44
Tabel 7 Hasil Kuisisioner.....	46
Tabel 8 Jenis Game yang di mainkan.....	48
Tabel 9 Tabel Tempat vaforit bermain game.....	50
Tabel 10 Tabel durasi_bermain.....	50
Tabel 11 Table lama_bermain.....	51
Tabel 12 Nilai_rata -rata siswa dalam setahun terakhir.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian dari fakultas	61
Lampiran 2 surat keterangan telah selesai penelitian dari sekolah	62
Lampiran 3 surat pernyataan penggunaan instrumen.....	63
Lampiran 4 kuisisioner penelitian.....	64
Lampiran 5 pedoman wawancara.....	68
Lampiran 6 Data hasil pengisian kuisisioner	70
Lampiran 7 uji normalitas	77
Lampiran 8 autokorelasi.....	78
Lampiran 9 uji regresi linear sederhana	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan ialah aktivitas sosiokultural serta bersifat kebangsaan yang begitu krusial perihal pembangunan serta pengembangan mutu warga negara serta bangsa teruntuk kehidupan saat ini serta masa mendatang. Pada setiap aktivitas pendidikan senantiasa dibarengi eksistensi kurikulum serta kedudukan kurikulum pada aktivitas waktu ke waktu bersesuaian akan dinamika kehidupan bermasyarakat serta berbangsa selaku konsekuensi akibat berkembangnya kehidupan sosiokultural, politik, ekonomi, agama, keilmuan serta wawasan, teknologi. Perubahan terkait menginisiasi telaah perihal wawasan, keterampilan, norma serta sikap yang dibutuhkan masyarakat serta bangsa guna berkemampuan menghadapi tantangan yang disebabkan oleh perubahan terkait. Analisa terkait dinamakan “analisis kebutuhan” serta outputnya memastikan wawasan, ketrampilan, norma serta sikap yang eksis di masyarakat supaya dipertahankan serta diturunkan beserta dengan wawasan ketrampilan, norma, serta sikap terbaru yang mesti dikonstruksikan pada kehidupan bernegara, bermasyarakat serta berbangsa. Probabilitasnya ialah wawasan, keterampilan, norma serta sikap yang terbaru mampu berbentuk wawasan, keterampilan, norma, serta sikap yang telah dikenali pada aturan hidup masyarakat pada masa terdahulu, tapi terlupakan ataupun hingga ditinggalkan. Atau pun wawasan, keterampilan, norma serta sikap yang terbaru tadi datangnya dari eksternal serta belum jadi kepunyaan masyarakat serta bangsa

sebelumnya (Hasan, 2012). Pendidikan di Indonesia kini diterpa sejumlah isu serta permasalahan, misalkan efek teknologi yang perkembangannya pesat serta maju, pelajar sibuk akan aktivitas bermain serta minimnya pengawasan orangtuanya makan menjadikan turunnya minat belajar pelajar dan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pada lingkungan pendidikan sekolah pada umumnya siswa dapat menggunakan teknologi informasi berupa gadget, komputer, dan sebagainya. Berawal dari sini juga siswa yang seharusnya menggunakan Teknologi Informasi dan tidak menyalah gunakanya, seperti bermain Game Online, hal tersebut pemicu untuk dijadikan kebiasaan yang dapat menimbulkan kecanduan Game Online. Semakin sering seseorang dalam bermain game dapat menimbulkan kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan game seringkali disebut juga sebagai game addiction. Game online ialah permainan yang mampu diakses para pemainnya yakni mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan oleh sebuah jaringan (Adams dan Rollings, 2010). Lazimnya jaringan yang dipergunakan guna bermain ialah Internet. Sejumlah 56% pelajar Amerika memaparkan bahwasanya mereka pernah bermain game online. Besarnya peminat permainannya menjadikan begitu teroptimalkannya kualitas game yang ada. Popularitas game online menjadikan pemain kecanduan akan permainan terkait.

Tahapan kecanduan ber main game ialah kondisi yamni pemainnya bakal begitu kesulitan melepaskan diri dari permainan terse but. Pemain bakal mengorbankan waktunya teruntuk aktivitas lainnya, jam tidurnya, pula waktu belajar serta bekerja, ataupun untuk keluarganya. Bermain game akan menimbulkan rasa abai terhadap kesehatannya sendiri, dikarenakan bermain game online akan

menguras tenaga dan memakan banyak waktu untuk memainkannya (Nurdilla., 2018). Aktivitas kurang gerak yang diakibatkan karena terlalu sering menggunakan game online mengakibatkan beberapa resiko penyakit, salah satu upaya untuk mengurangi resiko penyakit dengan meningkatkan aktivitas fisik (Effendi, 2014). Aktivitas fisik sendiri tidak hanya berkaitan tentang olahraga, tetapi juga dalam kegiatan sehari-hari seperti menyapu, mengepel, mencuci, berjalan, menari, melukis, mencangkul dan lain sebagainya (Hidayat, 2010).

Sehingga dalam keadaan sekarang ini gaya hidup siswa berbeda dengan gaya hidup siswa sebelumnya atau generasi sebelum ,terjadi perbedaan yang sangat besar pada ketidakaktifan bergerak dan cenderung pasif.Hal ini mengakibatkan kecenderungan penurunan terhadap aktivitas fisik siswa disekolah.Dalam hal ini peran pendidik adalah mewujudkan bagaimana gaya hidup aktif dan sehat. Menanamkan bagaimana siswa agar tetap sehat merupakan komponen dari Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani sendiri sering terkalahkan dari pendidikan akademik , pentingnya aspek Kesehatan merupakan hal pendukung Pendidikan akademik disekolah. Implikasinya jika tubuh dan pikiran sehat maka siswa mudah dalam menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani ini memang telah dirancang sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik Pendidikan jasmani juga merupakan tiang yang kokoh dalam membangun bangsa dalam berbagai bidang.

Bagi Sutratinah Tirtonegoro (1984: 4), memaparkan kalau: Prestasi Belajar merupakan evaluasi perolehan upaya aktivitas belajar yang dipaparkan lewat wujud simbol numerik, huruf ataupun kalimat yang bisa merefleksikan perolehan yang telah dicapai oleh tiap pelajar pada suatu periode. Prestasi akademik juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain psikologi, ekonomi, sosial, individu, dan lingkungan, faktor tersebut juga bisa dipengaruhi oleh kesehatan siswa (Shadrina, 2017). Aktifitas fisik menjadi hal penunjang yang dapat dilakukan sehari-hari untuk mendapatkan kesehatan yang baik. Pada penelitian yang pernah dilakukan terdapat hubungan antara aktifitas fisik siswa dengan ranah kognitif dan prestasi akademik pada anak-anak dan remaja dikarenakan neurokognitif dari aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja memiliki implikasi penting bagi kesehatan dan pendidikan masyarakat yang bisa didapatkan dari pendidikan jasmani dalam kurikulum sekolah. Terlepas dari efek aktivitas fisik terhadap kesehatan, aktifitas fisik juga memiliki manfaat akademis yang besar dengan meningkatkan kognisi, fokus, dan memori (Packham & Street, 2019).

Berdasarkan dari hasil masa Praktek Kependidikan di sekolah dan juga Melihat keadaan sekarang dimana pandemi COVID-19 pelajar cenderung memiliki banyak waktu dalam memainkan Gadget dan game online. Dalam hal pembelajaran jarak jauh mengakibatkan banyaknya waktu luang siswa dan serta kurangnya pengawasan orangtua maupun guru. Bermain game online secara berlebihan memiliki dampak negatif seperti dorongan untuk melakukan kegiatan secara terus menerus, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang gerak. Aktivitas kurang gerak dapat menimbulkan beberapa penyakit, Upaya untuk mengurangi beberapa resiko

penyakit dengan meningkatkan aktivitas fisik. Aktivitas fisik memiliki manfaat kesehatan selain itu juga memiliki manfaat akademis yang besar seperti meningkatkan kognitif, fokus, dan memori.

Berdasarkan Latar belakang diatas penulis meneliti dengan tujuan guna mengidentifikasi besaran pengaruh game online terhadap prestasi belajar. Sehingga penulis mengangkat judul: **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa diSMA N 1 Tolitoli Sulawesi Tengah.”** dikarenakan berdasarkan hasil massa PK(Program Kependidikan) disekolah tersebut,serta melihat kebanyakan siswa dimassa pandemi ini kini cenderung banyak mempergunakan banyak waktunya bermain game online sehingga membuat penulis mengakat judul tersebut.

A. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari masalah yang dipaparkan peneliti di atas, maka mampu diidentifikasi permasalahan terkait, yakni:

1. Berapakah besaran Pengaruh Game Online Terhadap prestasi belajar pelajar di SMA N 1Tolitoli.
2. Bagaimana besaran rata-rata nilai prestasi akademik yang dimiliki oleh pelajar?
3. Bagaimana besaran tingkat kecanduan/intensitas game online yang dimainkan pelajar?

B. PEMBTASAN MASALAH

Melihat sangat luasnya Identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu: “**Apakah ada Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi belajar Siswa di SMA N 1Tolitoli.**”

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan permasalahan pada riset berikut ialah: Apakah ada Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA N 1Tolitoli ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Atas rumusan permasalahan yang sudah diuraikan di atas menjadikan tujuan riset ialah: Apakah ada Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Atas penelitian yang dilaksanakan, diharapkan mampu bernilai dayaguna teruntuk peneliti, masyarakat dan para pembaca secara umum, yakni kebermanfaatan terkait ialah:

- 1) Bagi siswa, mampu memberikan pemahaman betapa pentingnya menanamkan disiplin belajar sebagai dasar menumbuhkan motivasi yang membantu siswa dalam memahami setiap mata pelajaran tersebut dapat menyenangkan dan dapat meraih apa yang menjadi tujuan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah meningkatkan aktivitas belajar serta mengurangi bermain game online sehingga mempengaruhi prestasi belajar.

- 2) Bagi guru, mampu ditetapkan sebagai acuan pemberdayaan diri guna mengoptimalkan aktivitas pembelajaran sisanya yang begitu membutuhkan peran langsung dari orangtuanya perihal memerhatikan aktivitas pembelajaran seorang pelajar.
- 3) Bagi sekolah, menyajikan informasi selaku acuan pertimbangan guna disusunnya sejumlah program serta kebijakan sekolah guna mengoptimalkan prestasi belajar pelajar supaya ikut mengajak peranan orangtua.
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu permasalahan anak terkait dengan game online dan juga perolehan studi berikut dinantikan mampu dijadikan acuan serta tambahan wawasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. PENGERTIAN *GAME ONLINE*

Game online ialah permainan lewat jaringan, yakni interaksi diantara seseorang dengan lainnya guna menggapai tujuan, menjalankan misi, serta mendapatkan perolehan terbaik pada dunia virtual *Game online*; nama yang senantiasa dipergunakan guna mewakili suatu *game online* yang tengah populer sekarang. Sedangkan menurut beberapa ahli lainnya menyebutkan *Game online* ialah permainan yang mampu diakses banyak pemain dimana mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan lewat satu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Pada kamus Macmillan (2009- 2011) *Game* ialah aktivitas yang dijalankan guna bersenang-senang dengan segelintir peraturan sehingga ada yang bakal memenangnya serta ada pula yang kalah. *Game online* senantiasa ditemui pada aktivitas keseharian. Walau sejumlah individu beranggapan bahwasanya *game online* senantiasa mengacu kepada Komputer, *game* tak sekadar berjalan pada komputer. *Game* mampu berbentuk konsol, handheld, hingga *game* pada gawai. *Game online* bermanfaat guna menghilangkan perasaan bosan pemainnya dari aktivitas keseharian (kerja, belajar, serta faktor lainnya) ataupun guna mengisi waktu kosong.

Dipaparkan Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game ialah satu permainan yang dimainkan secara online lewat internet, mampu lewat PC (personal computer), ataupun konsol game sederhana (PS-2, X-Box, dll) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mengartikan game online selaku permainan yang mampu diakses sejumlah pemain, dimana mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan oleh sebuah jaringan internet. Pemain memainkan game online dengan mempergunakan gadget berjaringan yang mencukupi. Pada gadget, umumnya game online mampu diunduh lewat Google Play Store. Pada Google Play Store dimuat sejumlah aplikasi yang mampu diunduh secara gratis ataupun berbayar. Disana seseorang mampu mengunduh ataupun menginstal sejumlah tipe game online. Game online yang umumnya diakses ialah Minecraf, Dota, Mobile Legend, PUBG, Free Fire, serta AOV yakni game action. Lazimnya seorang pemain menghilangkan perasaan bosannya dari aktivitas kesehariannya (bekerja, belajar, dll) ataupun sekadar mengisi waktu kosong lewat bermain game online. Tapi sebagiannya mempergunakan waktu berjam-jam, hingga mampu seharian penuh guna memainkannya serta terdapat pula yang menghabiskan keseluruhan waktu terjaganya guna bermain game online.

a. Sejarah game online

Game online kini tak serupa dengan game online perdana. Pada permulaan penampilannya tahun 1960, komputer sekadar mampu dipergunakan 2 orang saja supaya bermain game. Lalu muncul komputer berkemampuan time-sharing yakni pemainnya mampu memainkan game terkait bersama dengan pemain lainnya pada ruang serupa (Multiplayer Games). Hingga pada tahun 1970 saat kemunculan

jaringan komputer berbasis paket ataupun “packet based computer networking,” jaringan komputer tak sekadar sebatas LAN, tapi telah memuat WAN serta jadi Internet. Game online pertama kalinya muncul mayoritasnya ialah game simulasi perang maupun pesawat yang dipergunakan teruntuk urgensi militer yang akhirnya dirilis hingga dikomersialkan, game terkait berikutnya menggagas game lainnya supaya terlahir serta berkembang. Tahun 2001 ialah puncak dari demam dotcom, hingga menyebarkan penyebaran informasi perihal game online begitu pesat.

Perkembangan games online di Indonesia liga game Indonesia menjabarkan bahwasanya game online tampil di Indonesia pada tahun 2001, diawali oleh masuknya Nexia Online. Game online yang tersebar di Indonesia sendiri lumayan beragam, mulai dari yang genrenya action, sport, ataupun Role-Playing Game (RPG). Diketahui hingga melebihi 20 judul game online yang tersebar di Indonesia. Perihal terkait mengindikasikan besaran antusias para gamers di Indonesia serta besaran pangsa pasar games di Indonesia. Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan game online. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang diberibagai negara dalam satu waktu, game sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia. Muncul Netrek pada 1988 sebagai game internet pertama yang menggunakan metaserver, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi game di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori E-Sports. Indonesia cukup tertinggal menyoal teknologi. Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai

marak di Indonesia pada 1995, ketika IndoNet muncul sebagai Internet Service Provider (ISP) komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain game online. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori E-Sports.

Menurut Eddy Lim (2017:3) selaku Ketua Indonesia *E-Sports* Association (IESPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia Gamers, yang saat ini dikenal dengan Liga *Game*. Menurutnya, Sebaiknya ditambahkan platform jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter, Liga Game memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para gamers di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga Game menganut prinsip jemput bola.

Liga Game menjadi pionir bagi kemunculan *E-Sports* di Indonesia saat menghelat kompetisi game online pertama pada 1999. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis itu, komunitas gamers mencoba untuk melebarkan sayap permainan game di Indonesia. Hambatan rupanya tak melulu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan Liga Game. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga merupakan sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain game untuk ikut berkompetisi. Menariknya, menjamurnya warnet di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi game online pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua game. Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game. Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada smartphone, sehingga orang-orang sangat mengandalkan komputer lalu menggunakan Yahoo Messenger dan MiRC untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga Game pun kebanyakan berawal dari obrolan di MiRC. Tapi, karena obrolan di MiRC bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (website). Pada Tahun 1999, sebetulnya komunitas gamers sudah mulai dan masih menggunakan nama Indonesia Gamers. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan website Liga *Game*. Hal tersebut dikarenakan istilah Indonesia Gamers namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat. Tahun 1999, komunitas gamers Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak warnet. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi warnet satu per satu.

Lalu dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan dengan aturannya seperti apa, lokasinya di mana. Saat itu, game yang dikompetisikan adalah Quake II dan Starcraft. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi game berskala internasional di Indonesia dengan menjadi event organizer (EO) kejuaraan World Cyber Games (WCG) pada Tahun 2002. Liga Game juga merupakan EO pertama, menjalankan kejuaraan game pertama, dan mengirimkan atlet *E-Sports* pertama ke luar negeri. Waktu itu, kami menjadi EO kejuaraan World Cyber Games pada Tahun 2002 yang diselenggarakan di delapan kota di Indonesia. Dengan skala yang lebih besar, game-game online yang dimainkan pun semakin banyak. Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan itu, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan.

b. Jenis – Jenis game online

Berdasarkan Jenis Permainan :

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Permainan terkait mengambil perspektif orang pertama yakni seolah-olah pemainnya berada pada permainan terkait selaku perspektif tokoh karakter yang dimainkannya, yakni per tokohnya berkemampuan tak serupa didasari tingkatan akurasi, refleks, dll. Permainan ini mampu mengikutsertakan sejumlah orang serta lazimnya berlokasi pada peperangan disertai senjata-senjata militer. Misalkan Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan berikut mempertegas perihal abilitas strategi pemainnya. Permainan ini bercirikan dimana pemainnya mesti mengurus sebuah dunia maya serta menyusun strategi kapan saja. Pada RTS, tema permainannya mampu berupa historis misalkan seri *Age of Empires*, fantasi misalkan *Warcraft*, serta fiksi ilmiah misalkan *Star Wars*.

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Suatu permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh khayalan serta berkolaborasi guna mengonstruksi satu cerita padu. RPG umumnya mengacu kepada kolaborasi sosial dibanding kompetisi. Secara harfiah pada RPG, para pemainnya tergabung pada 1 kelompok. Contoh dari genre permainan ini ialah *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

4) *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang mampu dimainkan secara online lewat perangkat berbeda. Kini mesin permainan konsol (*Console Games*) mulai berkembang layaknya komputer yang dibarengi dengan jaringan sumber terbuka (*Open Source Networks*), misalkan Dreamcast, PlayStation 2, serta Xbox yang berfungsi digital. Misalkan *Need for Speed Underground*, yang mampu dimainkan secara online lewat *PC* ataupun *Xbox 360*.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan lewat peramban semisal *Mozilla Firefox*, *Opera*, ataupun *Internet Explorer*. Satu permainan daring sederhana dengan pemain tunggal mampu dimainkan lewat *HTML* serta teknologi *scripting HTML*

(*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*). Konstruksi teknologi grafis berbasis web misalkan Flash serta Java memproduksi permainan yang dinamai “Flash games” ataupun “Java games” yang begitu terkenal. Permainan sederhana misalkan Pac-Man hingga direkonstruksi lewat pengaya (plugin) pada halaman web. Browser games yang terbaru mempergunakan teknologi web misalkan Ajax yang memungkinkan eksistensi interaksi multiplayer.

6) *Simulation games*

Permainan berikut ditujukan guna menyajikan pengalaman lewat simulasi. Dikenali sejumlah jenis permainan simulasi, misalkan “life-simulation games,” “construction,” serta “management simulation games,” pula “vehicle simulation.” Pada life-simulation games, pemainnya bertanggungjawab perihal sebuah tokoh ataupun karakter pula memenuhi keperluan tokohnya layaknya dunia asli, tapi pada ranah virtual. Karakter berkebutuhan pula berkehidupan selayak manusia, misalkan aktivitas bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dsb. Umumnya, karakternya hidup pada satu dunia virtual yang dimuat oleh karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contohnya: Second Life.

7) *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain pada dunia berskala besar (>100 pemain), yakni per pemainnya mampu berinteraksi langsung layaknya dunia nyata. *MMOG* tampil bersamaan akan berkembangnya akses internet broadband pada negara maju, menjadikan probabilitas ratusan, hingga ribuan pemain supaya bermain bersamaan. *MMOG* mempunyai sejumlah jenis misalkan:

a) *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*

b) MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)

c) MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)

d) MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

c. Dampak bermain game online

Pada dasarnya Game online senantiasa dipercaya memengaruhi secara negatif para pemainnya. Khususnya sebab mayoritas game yang adiktif serta harfiahnya berisikan kekerasan, pertempuran, serta perkelahian. Mayoritas orangtua serta media beranggapan serta menyakini bahwasanya permainan merusak otak anak-anak pula menggemborkan kekerasan diantara mereka. Tapi sejumlah psikolog, pakar anak, pula cendekiawan yakin bahwasanya permainan sejatinya berguna teruntuk pertumbuhan anak-anak. Sehingga mampu dikatakan bahwasanya eksistensi efek positif serta negative bermain game online. Dampak Positif dipaparkan Anhar (2010:27) ialah:

- 1) Membantu konstruksi koordinasi tangan-mata, motorik, serta abilitas spasial.
- 2) Mengoptimalkan abilitas beranalisis, keputusan yang sigap, serta berpikir secara mendetail.

Anhar (2010: 33) menjabarkan dampak negatif game online mampu ditimbulkan sebab, sebanyak 89% dari game memuat sejumlah konten kekerasan. Dipaparkan Darma (2011:67) dampak negatif game online teruntuk pelajar ataupun anak-anak ialah:

- 1) Anak cenderung menghabiskan waktunya memainkan game online pada jam-jam di luar sekolah.

- 2) Terganggunya konsentrasi belajar sebab pemikiran yang mengacu kepada permainan pada game online.
- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Senantiasa lalai akan tugas serta tanggung jawab selaku pelajar.
- 5) Menurunnya prestasi di sekolah.
- 6) Berbohong soal durasi yang telah dihabiskan teruntuk bermain game online.
- 7) Cenderung memilih bermain game dibanding bermain dengan teman.
- 8) Mengasingkan diri dari kelompok sosialnya.
- 9) Merasakan kecemasan serta mudah marah jikalau tak bermain game online.

Melihat dari pemaparan terkait, mampu dimengerti bahwasanya memainkan game online teruntuk pelajar disertai tendensi menyajikan pengaruh buruk dibanding pengaruh baiknya. Perihal terkait mampu dikenali sebab game online cenderung memuat komponen kekerasan serta mengganggu konsentrasi pelajar, menurunnya waktu belajar, serta kontennya tak berhubungan langsung dengan materi pembelajaran di sekolah serta dapat membuat anak menjadi ketergantungan. Memainkan game online mampu mengganggu kesehatan, seban individu yang memainkan game online begitu lama, beliau sekadar melaksanakan aktivitas pasif serta jikalau sifatnya telah adikti bakal menginisiasi permasalahan tinggi serta posisi duduk yang keliru selama memainkan game online dikhawatirkan bakal memunculkan penyakit Repetitive Strain Injury (RSI) ataupun nyeri sendi. Lalu memainkan game online pula mampu menjadikan pemborosan, sebab jikalau individu telah kecanduan, beliau berkemungkinan mengorbankan apapun teruntuk kehendaknya.

Memainkan game online mampu melupakan sejumlah perihal, sebab individu yang kecanduan game online akan lupa jadwal makan serta tidur, pula meminimalisir aktivitas berolahraga sehingga mudah diserang penyakit. Memainkan game online pun menjadikan minimnya aktivitas bersosialisasi, sebab pada game dituntut supaya menjalankan sejumlah aktivitas yang tak boleh ditinggalkan, keseluruhan tuntutan terkait bakal menyita menyita waktu didepan game yang disukainya, serta mengakibatkan minimnya perasaan hendak bermain dengan yang lainnya serta sekadar menikmati kesendirian di depan game tadi. Perihal terkait mampu berakibat negatif teruntuk pergaulannya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi merupakan perolehan yang sudah dicapai sehabis terdapatnya upaya dari orang. Poerwanto (2007) mengartikan “prestasi belajar” yakni perolehan yang dicapai individu dalam upaya belajarnya yang ditunjukkan lewat bentuk rapor. Penafsiran prestasi bagi Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) Online, prestasi merupakan hasil yang sudah dicapai. Makna diksi “belajar” pada novel Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan berupaya mendapatkan keahlian wawasan. Pengertian belajar yang dilansir Purwa Atmaja(2013: 225) merupakan sesuatu pergantian akan karakter diisyarati terdapatnya pemaparan penyambutan baru yang bisa berbentuk sesuatu penafsiran. Aspek yang pengaruhi prestasi belajar ialah:

- a. Aspek fisiologis yang tercantum aspek berikut, misalnya: penglihatan, pendegaran, struktur badan serta sebagainya.

- b. Aspek psikologis. Yang tercantum aspek psikologis antara lain: intelektual (taraf intelegensi, keahlian belajar, serta metode belajar).

Ada pula sejumlah faktor yang menghambat prestasi belajar siswa:

Bagi Kartono Kartini didalam Tulus Tu'u (2004: 83), sejumlah faktor yang menghambat prestasi belajar pelajar, ialah:

- 1) Penghambat dari dalam, yakni:

- a) Aspek Kesehatan

Siswa dengan kesehatan kerap tersendat menimbulkannya menjadi ketinggalan pembelajaran. Sebab itulah, orangtua wajib mencermati kesehatan anaknya lewat santapan bernutrisi.

- b) Aspek Kecerdasan

Pelajar dengan kecerdasan yang minim menjadikan pelajar terkait lelet serta hendak tertinggal dibanding sahabatnya. Perolehan yang di capai tak maksimal. Tidak hanya itu, kecerdasan begitu pengaruhi kilat lambatnya efektivitas pembelajaran pelajar.

- c) Aspek Perhatian

Atensi berikut meliputi atensi di sekolah serta di rumah. Atensi pembelajaran di rumah kerap teganggu sebab kegiatan tv, keadaan keluarga serta rumah sebaliknya atensi pembelajaran disekolah kerap tersendat sebab atmosfer pendidikan, dan minimnya konsentrasi. Atensi yang kurang mencukupi hendak berakibat negatif kepada hasil belajar.

- d) Aspek Minat

Kecenderungan yang besar kepada suatu. Jikalau pendidikan yang dibesarkan guru tak memunculkan atensi, hendak menjadikan pelajar tak serius selama belajar menjadikan hasil belajar yang didapat tak maksimal.

e) Aspek bakat

Bakat merupakan keseluruhan potensi yang dimiliki seorang yang dibawanya semenjak dilahirkan. Jikalau pembelajaran yang diiringi tak cocok dengan bakat yang dipunyai, prestasi belajar yang didapat tak maksimal.

2) Penghambat dari luar, ialah:

a) Aspek Keluarga

Faktor terkait berbentuk aspek orangtua misalkan metode orangtua mendidik yang tak begitu baik, minimnya keteladanan, aspek atmosfer rumah yang ramai serta kerap cek-cok serta aspek finansial keluarga.

b) Aspek Sekolah

Aspek sekolah meliputi aspek tata cara pendidikan, misalnya tata cara yang minim variasi serta menjadikan pelajar merasakan bosan, aspek ikatan diantara pengajar serta pelajar yang tak begitu akrab, aspek pelajar, aspek pengajar yang minim kemampuannya terhadap modul, aspek fasilitas di sekolah semacam kekurangan buku, area yang ramai. Keseluruhannya itu mengganggu pelajar menggapai prestasi yang bagus.

c) Aspek Disiplin Sekolah

Disiplin sekolah yang tak dijalankan begitu tegas hendak mempengaruhi negatif akan berlangsungnya pembelajaran. Misalkan pelajar yang terlambat dibiarkan saja tanpa terdapatnya sanksi.

d) Aspek Masyarakat

Aspek media massa semacam kegiatan tv yang mengusik masa belajar, aspek sahabat berteman yang tak begitu bagus, ialah aspek yang sangat memeengaruhi prestasi serta sikap pelajar.

e) Aspek Area Tetangga

Misalkan orang sebelah yang pengangguran, pencuri, penjudi, peminum ialah area yang bisa berteman dengan hasil belajar siswanya.

f) Aspek Kegiatan Organisasi

Bila pelajar memiliki sejumlah kegiatan organisasi tidak hanya mendukung hasil belajar, bisa pula mengusik hasil belajar bila tak bisa mengendalikan waktuya begitu bagus.

B. Kajian Penilitan Yang Relevan

Adapun penelitan terdahulu yang di lakukan oleh:

1. (WULANTIKA, 2017) “PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS III DAN IV SDN MERJOSARI 1 MALANG”. Perolehan dari penelitian ini ditujukan guna mengidentifikasi pemaparan efek memainkan game online terhadap aktivitas belajar anak usia sekolah kelas III serta IV SDN Merjosari 1 jalan Joyo Utomo No 2 Malang. Metode yang dipergunakan pada riset ini ialah komparatif design. Sampling yang dipakai ialah Purposive

sampling serta sampelnya sebanyak 41 orang. Data analisis mempergunakan pengujian t-test design mampu dikenali bahwasanya aktivitas belajar anak yang tak memainkan game online “baik” ialah 50,0%, “cukup” ialah 31,25% serta “kurang” 18,75% sedang anak yang memainkan game online aktivitas belajar “baik” ialah 0,0%, “cukup” ialah 28,0%, serta “kurang” ialah 78,0%. Perolehan analisa statistik lewat t-test didapatkan bahwasanya besaran pvalue $0,000 < 0,05$. Menjadikan H1 diterima, yakni terdapat pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktvitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III (Tiga) & IV (Empat) pada SDN Merjosari 1 Jl. Joyo Utomo No.2 Malang. Teruntuk peneliti lanjutan mampu direkonstruksi menjadi riset perihal pengaruh memainkan game online terhadap berubahnya pola tidur pada remaja.

2. (Surbakti, 2017) “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA”. Games online ialah tipe permainan komputer yang memberdayagunakan jaringan komputer. Jaringan yang lazimnya dipergunakan ialah jaringan internet dsb misalkan modem serta koneksi kabel. Harfiah games online disiapkan selaku tambahan pelayanan dari perusahaan penyedia jasa online ataupun mampu diakses langsung lewat sistem yang disiapkan dari perusahaan yang menyajikan permainan terkait. Suatu games online mampu dimainkan bersamaan lewat pemakaian komputernya yang dihubungkan kepada satu jaringan. Games online umumnya diikat dengan satu aturan yang dinamai “End User License Agreement (EULA).” Konsekuensi yang didapati jikalau melanggar perjanjian tadi beragam, bersesuaian dengan kontrak, yakni berupa

peringatan hingga pemberhentian. Pada riset ini, teknik pengumpulan data yang dipakai ialah berupa Angket yakni datanya dikumpulkan dengan memberikan angket berisikan sejumlah pertanyaan terkait isu yang diteliti kepada subyek/responden/kelembagaan. Angket bakal ditujukan teruntuk para pengakses Game Online, terkhusus para pemain aktif yang berlokasi pada Warnet DINET. Teknik pengumpulan data lewat angket tak dilaksanakan secara terbuka pada lokasi penelitian. Menjadikan cenderung terbuka didalam suber data yang didapatkan. Analisa data yang dilaksanakan ialah memecah perkara yang diselidiki secara komplit maka ketajaman serta akurasi perihal diambilnya keputusan, makanya aktivitas analisa data tak mampu dibiarkan begitu saja pada suatu studi. Studi ini dilaksanakan lewat pemakaian metode analisa Deskriptif, yakni metode penelaahan data yang menghimpun, mengelompokkan, menelaahn serta mengelaborasi data hingga didapatkannya pemaparan komplirt perihal isu yang diselidiki.

3. (Budiarti, 2019) “PENGARUH PERMAINAN ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG.” berikut ditujukan guna membagikan cerminan terhadap dunia pembelajaran gimana hendak besaran pengaruh buruk permainan online terkait kepada prestasi akademis pelajar. Pada penyusunan skripsi ini, yang jadi populasi merupakan orang berstatus pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Palembang kelas XI TKJ 2, berjumlah 34 pelajar tahun 2019. buat mendapatkan informasi teruntuk riset memakai teknik pegumpulan informasi lewat pengamatan serta

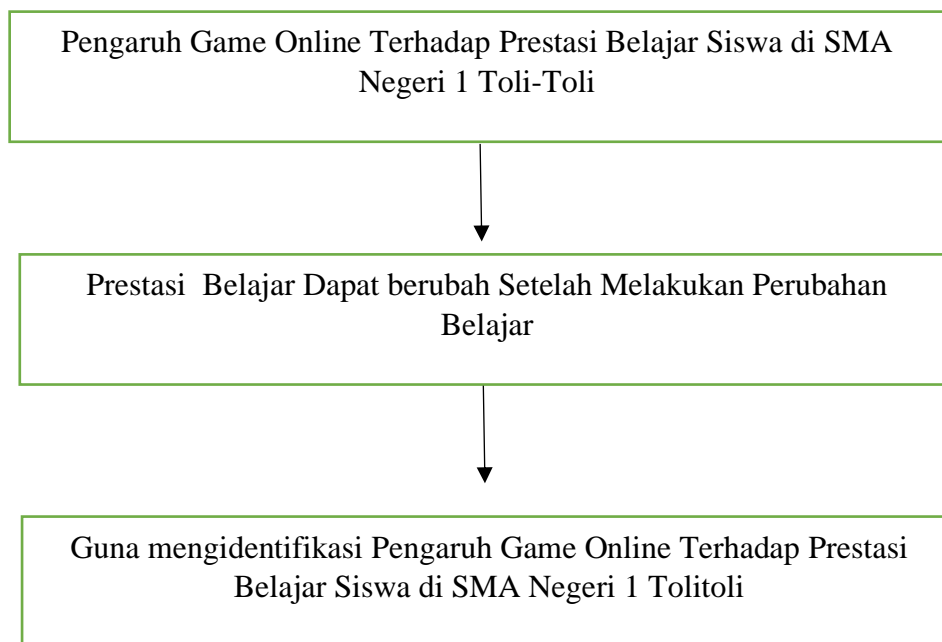
angket. Sebaliknya metode analisa informasi pada riset terkait memakai data kuantitatif. Analisa informasi pada riset terkait secara harfiah memakai analisa statistik korelasi product moment buat memandang perolehan riset terkait. Bersumber pada riset yang sudah dicoba bisa dikatakan kalau permainan online berakibat untuk pelajar Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Muhammadiyah 1 Palembang tercantum pada tingkatan jenis lagi dengan rerata nilainya diantara 61-91 ialah 76% dari 34 pelajar (26 pelajar). Serta Prestasi belajar pelajar sehabis memainkan permainan online di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Palembang tercantum pada jenis lagi dengan rerata nilainya 53-77 ialah 68% dari 34 pelajar (23 pelajar). Sebaliknya efek permainan online kepada prestasi belajar pelajar Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Muhammadiyah 1 Palembang terdapat efek permainan online kepada prestasi belajar pelajar.

C. Kerangka Berfikir

Samuel (2010:7) beranggapan bahwasanya game online ialah permainan dengan jaringan, yakni interaksi diantara individunya dilaksanakan guna menggapai tujuan, menjalankan misi, serta mendapati penilaian terbesar pada dunia virtual Game online, kata yang senantiasa dipergunakan guna mewakili suatu permainan digital yang tengah terkenal saat ini. Menurut Sadirman (2006:100) Aktivitas belajar ialah aktivitas yang sifatnya fisik ataupun mental. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2009 : 179).

(Ramadan, 2020) Prestasi belajar ialah hasil yang dicapai oleh seorang sehabis dia melaksanakan pergantian belajar, baik di sekolah ataupun diluar sekolah. Perihal mengenai prestasi belajar didampaki oleh sebagian aspek, internal ataupun eksternal. Aspek internal berisikan emosi, perilaku, kerutinan, dorongan, atensi serta adaptasi personal. Aspek eksternal berisikan area keluarga, area sekolah, area sahabat sebaya, kurikulum, aktivitas, fasilitas serta prasarana serta pengajar.

Tabel 1 Skema Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:2) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dengan demikian, dalam melakukan penelitian perlu adanya suatu metode penelitian yang sesuai untuk memperoleh sebuah data yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:8) “metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan frekuensi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan terbukti atau tidaknya hipotesis yang dirumuskan.

Penelitian naratif di harfiahnya dilaksanakan atas tujuan primer, yakni memaparkan secara runtut warta dan karakteristik obyek dan subyek yang diteliti secara komplit. Penelitian deskriptif artinya studi yang ditujukan buat memberikan gejala-gejala serta informasi-liputan atau insiden-peristiwa secara sistematis serta seksama, pada penelitian naratif disertai tendensi tak memerlukan dicarinya ataupun ditandainya saling korelasi serta mengujikan hipotesa. Penelitian naratif pada studi berikut ditujukan guna didaparkannya pemaparan serta liputan- kabar perihal impak intensitas *game online* kepada prestasi akademik pelajar pada sekolah Sekolah Menengah Atas Negei 1 Tolitoli Sulawesi Tengah.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Peneitian ini diselenggarakan pada SMA Negeri 1 Tolitoli Sulawesi Tengah dengan waktu penelitian selama satu bulan (1 November Sampai dengan 30 November 2021).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah area generalisasi yang berisikan obyek/subyek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti supaya diidentifikasi lalu dibuatkan kesimpulan (Sugiyono, 2015). Populasi pada riset berikut ialah pelajar kelas XI serta XII sebanyak 130 siswa.

2. Sampel

Sampel ialah sebahagian populasi yang ditarik yang difatnya perwakilan dari populasi terkait ataupun kompone yang bakal diidentifikasi. Burhan Burhangin memaparkan bahwasanya saat dilaksakannya sampling yang begitu memastikan ialah informan kunci. Guna menetapkan sampel secara akurat, dilaksanakan secara sengaja (purposive sampling) guna memudahkan penggalian informasi, sebab pengambilan acak tak relevan, hal ini disebabkan semakin banyak sampel yang tidak homogen menjadikan makin minimnya besaran sampel yang diperlukan. Jikalau saat dikumpulkannya data tak lagi ditemui variasi informasinya, maka peneliti tak mesti lagi mencari informan baru, aktivitas pengumpulan datanya dikatakan selesai. Yang jadi sampel pada studi ini separuh pelajar dengan dari kelas XI dan XII.

Untuk menentukan besar sampel minimal pada penelitian ditentukan lewat mempergunakan formulasi slovin, yakni:

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

Keterangan :

n : besar sampel

N : besar populasi

d : tingkat kesalahan yang dikehendaki pada penelitian ini yakni 0,10%

Berdasarkan rumus tersebut, jika jumlah populasi pelajar kelas XI & kelas XII SMA Negeri 1 tolitoli sebanyak 130 orang maka diperoleh besar sampel :

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

$$n = \frac{130 \text{ orang}}{1 + 130(0,05^2)}$$

$$n = 98,11 \approx 99$$

Jadi minimal besaran sampel yang dipergunakan pada riset ini ialah 98,11 sehingga dapat dibulatkan menjadi 99 sampel.

Lewat pemakaian teori dari Burhan Bungin yang dipaparkan diatas, yakni purposive sampling, pengambilan sample dengan mencari informan kunci, peneliti menetapkan teknik pengambilan sampling yakni purposive agar terhindar daripada sampel yang tak homogen serta membuat peneliti jadi termudahkan perihal menarik informasi dari sampel terkait.

D. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional Variabel merupakan penafsiran variabel (yang dibebaskan lewat pengertian secara konseptual) terkait, secara operasional, secara aplikasi, secara nyata pada cakupan obyek risetnya.

1. Game online

Definisi :

Game online ialah permainan dengan jaringan, yakni dibangunnya interaksi diantara beberapa individu guna menggapai tujuan, menjalankan misi, serta menggapai nilai terbesar pada dunia virtual Game online.

Oprasional Variabel :

Permainan yang diakses melalui internet.

2. Prestasi Belajar

Definisi :

perolehan yang digapai seorang pada upaya pembelajaran sebagaimana yang dipaparkan lewat rapor.

Oprasional Variabel :

Hasil Pencapaian seorang dalam usaha belajar.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan observasi lapangan dan wawancara .Untuk menerima pula menghimpun data serta isu yang terdapat bersesuaian menggunakan realitas pada lapangan. Pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan teknik, yakni:

a. Angket

Angket merupakan metode primer yang digunakan dalam riset ini. Angket diberikan kepada siswa yang jadi ilustrasi dalam riset ini berbentuk statment tertulis yang berbentuk statment tertulis pengaruh Game Online mampu menunjukkan efek di prestasi belajar siswa. waktu sebelum angket ini diberikan pada peserta didik, terlebih dulu periset menarangkan iktikad ataupun tujuan angket. Selesaiannya itu memberikan angket kepada siswa serta selesainya di isi, kemudian dikumpulkan. Peneliti akan mengembangkan isian angket pada 99 siswa yang sudah peneliti tetapkan menjadi obyek sampel pada studi berikut berskala model likert.

Adapun bentuk skala didalam riset berikut berisikan pernyataan dan ada 5 jawaban yang harus dipilih seperti berikut : Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), Sangat tidak Setuju (STS). Skala terkait memuat pernyataan yang sifatnya “Unfavourable.”

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi pada riset berikut dipergunakan selaku tata cara penunjang. Metode ini dicoba buat mencatat hal- hal yang bertabiat dokumen yang erat kaitannya dengan permasalahan yang diteliti ialah Dokumentasi yang dimaksud berbentuk arsip nilai rapor ataupun nilai rata- rata.

c. Observasi

Observasi ialah metode pengumpulan informasi yang dicoba lewat pengobservasian serta pencatatan sistematis dengan memandang secara langsung obyek yang diidentifikasi. Jenis Observasi yang dipergunakan ialah non-partisipan.

d. Wawancara

Wawancara ialah pertemuan buat bertukar fikiran lewat tanya jawab menjadikannya bisa dikontribusikan arti pada sebuah isu serta lewat wawancara, peneliti bakal mengenali perihal partisipannya secara mendetail.

2. Instrumen Pengumpulan data

a. Pengaruh Game Online

Pada metode ini periset memakai skala likert berbentuk persoalan berupa gradasi positif menimpa dalam kelas XI dan XII. memakai skala likert yang telah di modifikasi oleh Sugiono (2001: 9) dengan 5 opsi jawaban buat skala likert, dalam riset ini memakai skala likert berinterval 4 (a four-point likert scale), skor instrument pada angket selaku berikut:

Tabel 2 Skala Linkert

Jawaban	Skor unfavourable
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3 Kisi- kisi Kuisisioner

No	Sub Indicator	Indikator	Butir
1.	Ketergantungan terhadap	a) Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan	4,5,9,22,23,20

	bermain game online	<ul style="list-style-type: none"> b) Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online c) Saya bermain game online hingga larut malam d) Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online. e) Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah. f) Saya lupa waktu ketika bermain game online. 	
2.	Interaksi dengan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> a) Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online b) Saya jarang berkumpul dengan teman/hubungan sosial karena bermain game online c) Saya suka berteman di dunia maya. d) Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online e) saya suka menceritakan permasalahan saya pada temanteman di game online f) Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain game online. 	3,7,30,10,29,24 .
3.	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> a) Sayamenghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online b) Saya biasanya memaksakan kesehatan saya ketika bermain game online c) Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online. d) waktu tidur saya berkurang karena bermain game online 	2,8,12,14,

4.	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	<ul style="list-style-type: none"> a) Saya merasa puas ketika dapat bermain game online b) Saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari c) Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online. d) kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu. 	6,18,7,27.
5.	Dorongan untuk melakukan secara terusmenerus sehingga mengganggu aktivitas belajar	<ul style="list-style-type: none"> a) Saya senang bermain game online dari pada belajar b) Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online c) Saya bermain game online untuk menghilangkan stress d) Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain game online dalam sehari e) saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas f) Saya sulit membagi waktu antara belajar dan bermain game 	11,15,28,16,19.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam riset ini memakai penentuan predikat kriteria kurikulum minimum(KKM) K13 pada mata pelajaran, ialah selaku berikut:

93- 100= Sangat baik
84- 92= Baik
75- 83= Cukup
61- 74= Kurang

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Pengujian berikut ialah pengukuran guna menguji validnya suatu data pada kuisioner. Dilaksanakan lewat perolehan perbandingan besaran r_{hitung} (corrected item total correction) dengan nilai r_{tabel} . Jikalau besaran $r_{hitung} > r_{tabel}$ serta hasilnya positif menjadikan data yang ada pada kuisioner dianggap valid. Signifikansi koefisien korelasi yang dipergunakan ialah 0,05 ataupun 5% (Mulyadi et al., 2018).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan guna memperhitungkan suatu kestabilan serta konsistensi responden supaya menanggapi pertanyaan didalam kuisioner per variabelnya agar data kuisioner dianggap reliabel. Ukuran reliabilitas dianggap reliabel berdasarkan pada koefisien alpha (α) menjadikan output pengukuran mampu dipertimbangkan selaku alat ukur bertingkat ketelitian pula konsistensi pemikirannya yang tepat. (Mulyadi et al., 2018).

G. Teknik Analisis Data

Analisis Data ialah aktivitas pencarian serta penyusunan secara runtut informasi yang didapat lewat aktivitas wawancara, catatan lapangan, serta sejumlah bahan, menjadikannya bisa gampang dipahami pula temuannya mampu diinformasikan kepada individu lainnya. (sugiyono, 2008: 244). Model analisis yang digunakan buat memperoleh jawaban serta tujuan riset ini merupakan dengan memakai metode analisis deskriptif serta inferensial. Sebelum memaparkan akibat data secara regresi linear sederhana maka sebelumnya bakal memperhitungkan

besaran frekuensi persentase relatif perihal studi selaku bentuk tabel persentase. Analisis regresi linear berganda dipergunakan guna memperhitungkan besaran pengaruh diantara variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (dependent) (Mulyadi et al., 2018). Pada penelitian ini variabel bebas (independent) yakni keamanan, keandalan, privasi serta kemudahan terhadap variabel terikat (dependent) yakni informasi swamedikasi melalui aplikasi kesehatan diantaranya halodoc dan alodokter. Didasari perolehan yang sudah dihimpun lewat pengumpulan data mempergunakan sebaran kuisioner lalu dikonstruksi daftar tabulasi data dan data tersebut dianalisis mempergunakan program SPSS. Rumus dari analisis regresi berganda yaitu :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_n x_n + ei$$

Persamaan Analisis Regresi Linear Berganda di atas diinterpretasikan teruntuk studi berikut ialah:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_n x_n + ei$$

Keterangan :

- $Y = prestasi\ Belajar$
- $X = Intensitas\ bermain$
- $\beta_0 = Konstanta$
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4 = koefisien\ regresi$
- $ei = kesalahan\ pengganggu\ (error)$

Teknik berikut buat menanggapi pertanyaan di perumusan persoalan nomor 1 & 2 buat mendapati frekuensi relatif. Begitu peneliti menghimpun beberapa data

terkait gagasan serta pemaparan pada studi berikut, maka peneliti secepatnya mengawali pesan telaah data terkait. Teknik analisa yang dipergunakan ialah metode Content Analysis. pada aktivitas tadi konsep pertama yg mesti dilaksanakan ialah mengelompokkan data. Analisis Data diklaim pula kala diolahnya serta ditafsirkannya data. Analisis data ialah serangkaian aktivitas ditelaahnyam dikelompokkannya, diurutkannya, serta diverifikasinya data, supaya satu kenyataan mempunyai nilai sosial, akademis, serta wawasan. aktivitas analisis tak terpisah berasal serangkaian aktivitas secara keseluruhan. Sehingga tujuan berasal analisis data berikut ialah buat menyederhanakan, sehingga memudahkan guna diterjemahkan. Teknik terkait buat merespon pertanyaan didalam perumusan problem angka 3, peneliti hendak mengidentifikasi besaran dampak kecanduan game online akan prestasi akademik pelajar SMA N 1 Tolitoli.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SMA N 1 Tolitoli Sulawesi Tengah yang berlokasi pada Jalan Jendral Ahmad Yani No 08 ,Kelurahan Panasakan ,Kec.Baolan Kabupaten Tolitoli Sulawesi Tengah.SMA N 1 Tolitoli memiliki 46 Guru ,300 Siswa laki-laki serta 457 Siswa Perempuan yang meliputi kelas X - XII,22 Ruang Kelas ,4 Laboraturium,1Perpustakaan.sarana yang ada disekolah terkait lumayan bagus serta lengkap supaya menyokong aktivitas pembelajaran.

2. Deskripsi Waktu penelitian

Waktu Penelitian ini Dilaksanakan Pada tanggal 10 November 2021 – 12 Desember 2021.

3. Deskripsi Hasil Data

a. Deskripsi Data Kuisisioner

Data Kuisisioner didapatkan melalui goggle form yang di bagikan kepada siswa -siswi dengan menggunakan skala likert dengan 30 pernyataan dengan jawaban yang disediakan yaitu sangat setuju(SS) 5 Point,Setuju (S) 4 Point,Ragu-ragu (RG) 3 Point,Tidak Setuju (TS) 2 Point, Sangat Tidak setuju (STS) 1 Point.

b. Deskripsi Data Prestasi Akademik

Data Prestasi Akademik diperoleh dari hasil belajar atau nilai rapor siswa selama satu tahun terakhir dengan 93- 100 = Sangat baik84- 92 = Baik 75- 83 = Cukup 61- 74 = Kurang.

4. Pengujian hasil Hipotesis

a. Uji regresi Linier

Analisa berikut ditujukan guna mengenali besaran efek variabel (X) kepada variable (Y).

b. Uji Normalitas

Pengujian berikut ialah satu tes yang dilaksanakan guna mengevaluasi penyebaran data pada satu kelompok data ataupun variabel, normal ataupun tidakkah sebarannya. Tes yang dipergunakan guna mengidentifikasi jikalau 2 sampel bebas (independen) datang dari populasi serupa. Maksudnya pengujian berikut diaplikasikan perihal membuktikan jikalau sampel yang dipergunakan asalnya dari populasi tak serupa. Penelaahannya ialah abhwasanya jikalau besarannya melebihi 0,05 maka distribusi data dikatakan memenuhi asumsi normalitas, serta jikalau besarannya kurang dari 0,05 maka dikatakan tak normal. Atas perolehan diatas menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilaikan **0.172** yang bahwaanya data terkait berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas ditujukan guna mengujikan eksistensi perbedaan variasi dari residual ataupun observasi lainnya pada model regresi. Heterokedastisitas mengindikasikan bahwasanya variasi variabel tak serupa pada keseluruhan observasinya. Didalam heterokedastisitas kekeliruan yang ada tak secara acak tapi mengindikasikan relasi yang runtut sesuai dengan besaran sebuah variabel ataupun lebih. Atas perolehan pengolahan data, didapatkan Scatterplot mampu diperhatikan pada gambar berikut:

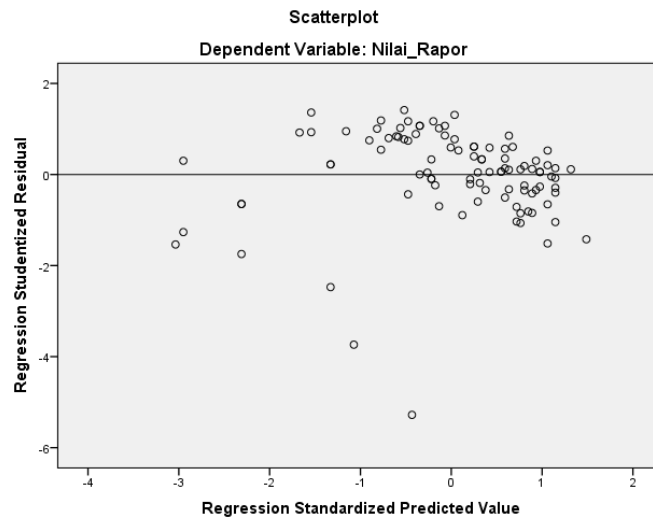


Figure 1 Grafik Scatterplot

Dari gambar grafik scatterplot dapat dianalisis sebagai berikut :

- 1) Titik-titik tersebar diatas ataupun di sekeliling angka 0
- 2) Titik-titik tak sekadar berkumpul diatas serta dibawah
- 3) Titik-titik tak membentuk pola bergelombang melebar dan menyempit serta kembali melebar.
- 4) sebaran titik-titik data tak berpola Hal Ini mampu dikatakan bahwasanya tak terjadi heterokedastisitas pada model regresi sesuai dengan literatur (Sujarweni, 2020).

d. Uji Autokorelasi dengan Run Test

Pengujian berikut ditujukan guna mengujikan jikalau pada satu model regresi linear ditemukan korelasi antara korelasi pengganggu pada periode t dengan kesalahan periode terdahulu ($t-1$). Jikalau ditemui eksistensi korelasi bakal dikatakan eksistensi pula permasalahan autokorelasi. Baiknya model regresi ialah terbebasnya ia dari autokorelas. Efek autokorelasi muncul sebab eksistensi korelasi

diantara anggota rangkaian pengamatan yang disusun atas urutan waktunya (time series). Model regresi dengan isu autokorelasi berstandar error begitu maksimal, menjadikan probabilitas ketidaksignifikanan model regresinya begitu besar. Run test ialah komponen dari statistik non-parametrik serta mampu dipergunakan guna mengujikan jikalau antar residual ditemui korelasi yang maksimal. Jikalau antar residual tak ditemui hubungan korelasi, maka disebutkan bahwasanya residual ialah acak ataupun random. Run test dipergunakan guna mengidentifikasi jikalau data residualnya terjadi secara acak ataupun justru runtut. Satu diantara metode yang dipergunakan guna meramalkan eksistensi autokorelasi ialah mempergunakan Run Test. Run test selaku unsur dari statistik non-parametrik dipergunakan guna mengujikan jikalau diantara residualnya ada korelasi yang besar. digunakan untuk menguji apakah antar residual terdapat korelasi yang tinggi. Jikalau antar residual tak ditemui hubungan korelasi, maka disebutkan bahwasanya residual ialah acak ataupun random. Run test dipergunakan guna mengidentifikasi jikalau data residualnya terjadi secara acak ataupun justru runtut. Penarikan putusan pada pengujian Run Test ialah:

- 1) Jikalau perolehan Run Test mengindikasikan nilai signifikansi dibawah 0,05 maka mampu dikatakan bahwasanya residual tak acak ataupun tiada ditemui autokorelasi antar nilai residual.
- 2) Jikalau perolehan Run Test mengindikasikan nilai signifikansi melebihi 0,05 mampu

Dari tabel mampu diperhatikan besaran signifikansinya ialah .364 yakni lebih 0.05 sehingga mampu disebutkan bahwasanya tiada autokorelasi serta

mampu dilaksanakan analisa regresi linier sederhana. Jikalau dikenali eksistensi autokorelasi, menjadikan tak mampunya dilaksanakan analisis regresi linier, sebab model regresi linier yang baik ialah yang terbebas daripada autokorelasi.

e. Uji Regresi linier Sederhana

Analisisnya ditujukan guna mengidentifikasi besaran pengaruh variable (X) independent/bebas kepada variabel dependent/terikat (Y). Regresi dipergunakan guna memperhitungkan besaran pengaruh variabel bebasnya kepada variabel terikatnya serta meramalkan variabel terikat lewat pengaplikasian variabel bebasnya. Analisis regresi yang dipergunakan pada riset berikut ialah regresi linier sederhana. Persamaan regresi sederhana dengan 1 prediktor ditampilkan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Kostanta ataupun jikalau harga X=0

b = Koefisien regresi

X = Nilai Varibel independent

Pada uji dugaan, analisis regresi linier sederhana mempergunakan Uji F Simultan serta uji t parsial . Uji F mampu dijalankan lewat perbandingan F_{hitung} dengan Tabel F_{tabel} . jikalau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak serta H_a diterima, menjadikan model signifikan ataupun mampu diperhatikan pada kolom signifikansi Anova Pengolahan lewat SPSS, Model signifikan selama kolom signifikansi (%) < Alpha 0,05%. Kebalikannya ialah jikalau $F_{hitung} < F_{tabel}$, menjadikan model tak

signifikan, perihal terkait pun diindikasikan lewat nilai kolom signifikansi (%) melebihi alpha 0.05%.

Tabel 4 uji regresi liniear

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5050.881	1	5050.881	57.050	.000 ^b
	Residual	8587.847	97	88.535		
	Total	13638.727	98			

a. Dependent Variable: Nilai_Rapor

b. Predictors: (Constant), Pengaruh_Game

Pada tabel anova telah didapati besaran Fhitung ialah 57.050

Serta besaran sig. .000^b maka perlu dibandingkan nilai F tabel pada df 1.28. besaran F tabel ialah 4.20 sehingga mampu dikatakan bahwasanya Fhitung > F tabel menjadikan Ho ditolak serta Ha diterima, menilik kepada besaran signifikan yang tampil dari perolehan anova mampu dikatakan besaran sig 0.002% < alpha 0.05%.

1. Besaran uji-t dilaksanakan dengan mengidentifikasi besaran thitung guna dibandingkan dengan ttabel. Pengujiannya dilaksanakan guna mengenali mutu keberartian regresi diantara variabel bebasnya (X) terdapat pengaruh ataupun tak terhadap variabel terikatnya (Y), Kriteria Pengujiannya ialah:

- 1) Jikalau $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ menjadikan H_0 diterima serta H_a ditolak,
- 2) Jikalau $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ ataupun $t_{hitung} > +t_{tabel}$ menjadikan H_0 ditolak serta H_a diterima.

Pada pengujian ini, dilaksanakan terkait derajat kebebasan ($n-k-1$), yakni n ialah total responden serta k ialah total variabel. Perihal tingkatan keyakinan yang dipergunakan ialah 95% ataupun $\alpha = 5\%$.

Tabel 5 Coefficients

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	102.660	2.834		36.230	.000
Pengaruh_Game	-.460	.061	-.609	-7.553	.000

Dependent Variable: Nilai_Rapor

Perolehan tabel *Coefficients^a* mampu diperhatikan bahwasanya besaran t_{hitung} ialah **-7.553** serta besaran t_{tabel} pada halaman lampiran ialah **2.048**, sebab besaran t_{hitung} ialah **-7.553 > t_{tabel} 2.048** menjadikannya mampu dikatakan bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diteriama, maknanya diketahui eksistensi pengaruh kecanduan *game online* (X) kepada prestasi akademik (Y), besaram t_{hitung} **-7.553** dikatakan melebihi besaran t_{tabel} **2.048** atas Analisa regresi linear sederhana.

f. Membuat persamaan Regresi linear Sederhana $Y = a + bX$

Didalam tabel Coefficients besaran angka konstan dari “unstandardized coefficient” bernilaian 102.660 yang bermakna bahwasanya jikalau tiada

kecanduan game online (X) menjadikan besaran konsisten prestasi akademik (Y) ialah senilai 102.660.

b= angka koefisien regresi ialah -.460, maknanya bahwasanya setiap penambahan 1% kecanduan game online (X) menjadikan prestasi akademik (Y) bakal teroptimalkan senilai -.460. Karena besaran koefisien regresi besarnya negatif (-), menjadikannya mampu disebutkan bahwasanya kecanduan game online (X) berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik (Y). Lalu Persamaan regresi linear sederhana lewat ruus $Y = a + bX$

$$Y = 102.660 + (-.460) X$$

$$Y = 102.660 - .460 X$$

- g. Memperhitungkan Koefisien Determinasi (RSquare) pada Analisis Regresi Linier Sederhana.

Tabel 6 R Square

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.609 ^a	.370	.364	9.40928	1.894

a. Predictors: (Constant), Pengaruh_Game

b. Dependent Variable: Nilai_Rapor

Mengacu kepada tabel terkait, mampu disimpulkan bahwasanya kecanduan *game online* (X) berpengaruh negatif kepada prestasi akademik (Y) dengan menilik kepada tabel model *summary* yakni *RSquare* bernilai 0.370, besaran *RSquare* didasari perkalian dari nilai R yakni $0.609 * 0.609 = 0.370$,

diakumulasikan kedalam persentase, yakni $0.370 \times 100\% = 37\%$ menjadikannya mampu disebutkan bahwasanya pengaruh variabel (X) terhadap variable terikat (Y) = 37%.

Pengaruh negatif terkait maknanya makin kecanduan pelajar dengan *game online* maka bakal memengaruhi optimalisasi prestasi akademiknya. Makin besar persentase efek negatif kecanduan pelajar akan *game online* (X) menjadikannya naiknya pengaruhnya kepada prestasi pelajar (Y), didalam riset ini pengaruh negatif kecanduan memainkan *game online* (X) kepada prestasi akademik.(Y) ialah 37% serta 63% lainnya dipengaruhi variabel lainnya. 37%. Pengaruh negatif maknanya makin kecanduan pelajar dengan *game online* maka bakal memengaruhi capaian prestasi akademiknya. Makin besar persentase pengaruh negatif kecanduan pelajar kepada *game online* (X) menjadikannya bakal makin memengaruhi capaian prestasi pelajar (Y), didalam riset ini pengaruh negatif kecanduan memainkan *game online* (X) kepada prestasi akademik.(Y) ialah 37% serta 63% lainnya dipengaruhi variabel lainnya.

B. Pembahasan

Proses penelitian ini dan pengumpulan data diselenggarakan pada SMA NEGERI 1 TOLITOLI di kelas XI serta XII. Penelitiannya diselenggarakan pada tanggal 10 November hingga 12 Desember 2021, aktivitas penelitiannya

dilaksanakan lewat menyebarkan angket guna mengumpulkan data variabel (X) serta mengimpun hasil belajar siswa sebagai data variable (Y) .

Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu game online selaku variabel (X), serta prestasi belajar selaku variable (Y), data yang di deskripsikan selaku variabel (X) ialah data yang didapat lewat sebaran angket yang sudah diberikan kepada sampel sebanyak 99 pelajar .

Perolehan skor yang sudah dijawab oleh peserta didik melalui angket yang dibagikan melalui goggle form dideskripsikan kedalam bentuk tabel frekuensi dan statistic tingkatan kecanduan memainkan game online yang dilaksanakan pelajar, pada akhirnya tabel dideskripsi bakal dirilis skor yang didapat pelajar yang sudah diisikan pada angket yang sudah diberikan tadi dari skor tertingginya, lalu rendah disertai rentang, pula rata-ratanya. Lalu perolehan nilai rata-rata pelajar pada semester terakhir berikutnya bakal peneliti temukan perihal besaran pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tolitoli.

1. Bagaimana Tingkat kecanduan game online yang dimainkan oleh pelajar?

Tabel perolehan skor respon angket tingkatan kecanduan game online yang dimainkan oleh pelajar di SMA Negeri 1 Tolitoli.

Tabel 7 Hasil Kuisioner

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Kurang Setuju (KS)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
1.	Saya malas membaca buku karena bermain game online	14	8	27	24	26
2.	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online	6	8	12	21	52

3.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online	7	8	14	30	40
4.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online	7	6	16	27	43
5.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online	11	18	19	23	28
6.	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online	24	22	33	11	9
7.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online	4	8	9	17	61
8.	Saya biasanya memaksakan kesehatan saya ketika bermain game online	5	5	9	24	56
9.	Saya bermain game online hingga larut malam	20	16	16	18	29
10.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online	4	7	12	24	52
11.	Saya senang bermain game online dari pada belajar	11	11	25	24	28
12.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online.	9	18	18	19	49
13.	saya tidak dapat mengerjakan tugas maksimal karena sering bermain game online.	10	15	12	20	42
14.	waktu tidur saya berkurang karena bermain game online	15	15	19	17	33
15.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online	3	8	6	23	59
16.	saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas	6	10	8	26	49

17.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online	20	14	21	22	22
18.	Saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari.	6	10	15	12	56
19.	Saya sulit membagi waktu antara belajar dan bermain game	12	11	19	21	36
20.	Saya lupa waktu ketika bermain game online.	12	16	21	16	34
21.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja.	19	12	14	13	41
22.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online.	4	4	8	14	69
23.	Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah.	7	5	6	18	63
24.	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain game online.	10	11	15	29	34
25.	Saya Sulit focus dalam mengikuti mata pelajaran .	5	10	11	23	50
26.	Saya Bolos sekolah karena game online	4	5	1	6	83
27.	kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.	12	8	11	18	50
28.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress	52	18	13	7	9
29.	saya suka menceritakan permasalahan saya pada temanteman di game online	20	13	9	12	45
30.	Saya suka berteman di dunia maya.	25	17	28	10	19

1. Analisi data statistic deskriptif dan frekuensi

Tabel 8 Jenis Game yang di mainkan

Statistics of Frecuency

Jenis Game Yang di Mainkan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Clash of Clans	5	5.1	5.1	5.1
Free fire	27	27.3	27.3	32.3
Genshin impact	3	3.0	3.0	35.4
HIGS	3	3.0	3.0	38.4
DOMINO				
Minecraft	6	6.1	6.1	44.4
Mobile legends	40	40.4	40.4	84.8
PES 2020	3	3.0	3.0	87.9
PUBG	12	12.1	12.1	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Didasari tabel menjabarkan bahwasanya frekuensi kecanduan memainkan *game online* yang dilaksanakan pelajar dengan rata-rata sejumlah jenis *game online*, *game online* yang biasa dimainkan pelajar ialah *Free Fire*, *PUBG* serta *Mobile Legend*, ketiganya populer di kalangan remaja serta anak-anak zaman modern kini, didukung lewat canggihnya teknologi serta kemudahan aksesibilitas internet yang misalkan *indihome* saat ini, tidak hanya anak sekolah hingga orang dewasa turut memainkan ketiganya. Mampu diperhatikan bahwasanya kecanduan memainkan *game online* lumayan signifikan. Akibat dari banyaknya *game online* yang disajikan pelajar hingga membuatnya kecanduan.

Tabel 9 Tabel Tempat favorit bermain game

Tempat Bermain Game online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
DLL	3	3.0	3.0	3.0
Kamar	1	1.0	1.0	4.0
Rumah	82	82.8	82.8	86.9
Valid Rumah Teman	10	10.1	10.1	97.0
Sekolah	1	1.0	1.0	98.0
Warkop	2	2.0	2.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Pada table diatas dapat disimpulkan tempat favorit siswa dalam bermain game online sangat beregam tetapi lebih dominan bermain dari rumah yaitu sebanyak 82.8% dikarenakan pada masa saat ini hampir disetiap rumah masing - masing sudah ada wifinya sehingga membuat siswa lebih nyaman bermain didalam rumah tanpa pengawasan orang tua.

Tabel 10 Tabel durasi bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2 JAM	16	16.2	16.2	16.2
Valid 3 JAM	23	23.2	23.2	39.4
4 JAM	25	25.3	25.3	64.6

5 JAM	22	22.2	22.2	86.9
6 JAM	10	10.1	10.1	97.0
7 JAM	1	1.0	1.0	98.0
8 JAM	2	2.0	2.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Pada bagian table menjelaskan bahwasanya jumlah rata – rata waktu yang dihabiskan siswa dalam bermain game online adalah 3 – 4 jam dalam sehari .

Tabel 11 Table lama_bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 tahun	1	1.0	1.0	1.0
1 tahun	28	28.3	28.3	29.3

1 Tahun	1	1.0	1.0	30.3
2 tahun	24	24.2	24.2	54.5
3 tahun	25	25.3	25.3	79.8
6 bulan	19	19.2	19.2	99.0
9 bulan	1	1.0	1.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Didasari table diatas rata- rata siswa yang menekuni game online dengan total keseluruhan dapat dilihat bahwa 80% siswa sudah menekuni game online lebih dari 6 bulan lamanya dan sisanya baru menekuni di bawah 6 bulan.

2. Tingkat Pencapaian Prestasi akademik Pelajar pada setahun terakhir

Tabel 12 Nilai_rata -rata siswa dalam setahun terakhir

Nilai_rata -rata siswa dalam setahun terakhir

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30.00	1	1.0	1.0	1.0

40.00	1	1.0	1.0	2.0
47.00	1	1.0	1.0	3.0
50.00	3	3.0	3.0	6.1
60.00	2	2.0	2.0	8.1
64.00	1	1.0	1.0	9.1
75.00	5	5.1	5.1	14.1
76.00	1	1.0	1.0	15.2
78.00	2	2.0	2.0	17.2
79.00	3	3.0	3.0	20.2
80.00	6	6.1	6.1	26.3
81.00	5	5.1	5.1	31.3
82.00	4	4.0	4.0	35.4
83.00	4	4.0	4.0	39.4
84.00	4	4.0	4.0	43.4
85.00	4	4.0	4.0	47.5
86.00	8	8.1	8.1	55.6
87.00	4	4.0	4.0	59.6
88.00	11	11.1	11.1	70.7
89.00	1	1.0	1.0	71.7
90.00	14	14.1	14.1	85.9
91.00	2	2.0	2.0	87.9
92.00	7	7.1	7.1	94.9
93.00	2	2.0	2.0	97.0
95.00	3	3.0	3.0	100.0

Total	99	100.0	100.0	
-------	----	-------	-------	--

Nilai Rata-rata dibuat atas nilai pelajar per semester terakhir yakni perhitungan nilai rata-rata raport.

C. Keterbatasan Penelitian

Begitu menjalankan analisis serta pemaparan terhadap hasil penelitian telah berupaya untuk memenuhi keseluruhan persyaratan. Tapi dibalik itu semua pasti masih ada kelemahan dan kekurangan yang ditemukan sebagai berikut :

1. data penelitiannya sekadar dikumpulkan dengan penyebaran angket lewat *google form*, menjadikan eksistensi probabilitas minimnya komponen obyektif yang mengisi angketnya. Lalu dalam pengisian angket dikenali eksistensi sifat responden sendiri misalkan kejujuran serta ketakutannya perihal menanggapi responden terkait secara nyata.
2. Saat diambilnya data penelitian yakni kala disembarkannya angket, tak mampu diamati serta dicermati langsung jikalau tanggapan yang diberikan responden benar kesesuaiannya dengan opini pribadinya ataupun tidak.
3. Adanya wabah virus Covid yang menghambat masa riset.

BAB V

KSEIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Makin maksimal persentase pengaruh negatif kecanduan pelajar kepada *game online* (X) maka bakal makin memengaruhi kenaikan prestasinya (Y), didalam riset ini pengaruh negatif kecanduan memainkan *game online* (X) kepada prestasi akademik.(Y) ialah 37% serta 63% lainnya dipengaruhi variabel lainnya. Pengaruh negatif tadi maknanya makin kecanduan pelajar dengan *game online* maka bakal memengaruhi kenaikan prestasi akademiknya. Makin maksimal persentase pengaruh negatif kecanduan pelajar kepada *game online* (X) maka bakal makin memengaruhi kenaikan prestasinya (Y), didalam riset ini pengaruh negatif kecanduan memainkan *game online* (X) kepada prestasi akademik.(Y) ialah 30% serta 70% lainnya dipengaruhi variabel lainnya.

B. Implikasi

Didasari perolehan pembahsan serta kseimpulan diatas maka peneliti mampu menyajikan implikasi berikut :

1. Pengaruh rutinitas bermain game online terhadap prestasi belajar pelajar kelas XI dan XII di SMA N 1 Tolitoli berkontribusi diangka 37%.Tapi pada perihal ini, peneliti menyarankan agar mengganti aktivitas bermain game online secara terus menerus dengan melakukan aktivitas fisik atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler disekolah.

2. Guru serta Pihak sekolah mampu menetapkan perolehan ini selaku acuan pertimbangan untuk melihat hasil pengaruh memainkan game online terhadap prestasi akademik pelajar.

C. Saran

Didasari kesimpulan didalam penelitian diatas , maka peneliti menetapkan sarannya sebagai berikut :

1. Kepada segenap guru di SMA N 1 Tolitoli agar tetap terus memberikan pengarahan dan pengawasan terhadap dampak dari memainkan game online secara terus menerus
2. Kepada kedua orang tua agar kiranya lebih mengontrol anaknya ketika menggunakan waktunya dalam memainkan game online yang dapat mempengaruhi prestasi akademiknya serta aktivitas fisik anak tersebut.
3. Untuk para Siswa kelas XI-XII Agar mengurangi waktu bermain game online dan lebih berfokus kepada pembelajaran sehingga nantinya dapat menopang prestasi akademik.


DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA : New Riders.
- Alimul Hidayat A.A., (2010). *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Jakarta: Heath Books
- Anhar. 2010. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta.: Adamsains.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). "Metodologi penelitian kuantitatif: edisi 1". Airlangga University Press.
- A.M, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, L. (2019). "PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)". *Skripsi*, Hal - 22.
- Djawa, Y. D., Hariyanto, T., & Ardiyani, V. M. (2017). "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas Iii Dan Iv Sdn Merjosari 1 Malang". *Nursing News*, 2(2), 595–606. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/450/368>
- Effendi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Aktivitas Fisik Siswa (Studi pada SMK Negeri 8 Surabaya Kelas X). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.
- Hasan, S. H. (2012). "Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter". *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Hamalik, Oemar., (2009), *Proses Belajar Mengajar*, penerbit PT bumi Aksara, Jakarta
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Nurdilla, N., Arneliwati, & Elita, V. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja. *JOM FKp*, 5(2), 120–126
- Packham, A., & Street, B. (2019). The Effects of Physical Education on Student Fitness, Achievement, and Behavior. *Economics of Education Review*, 72, 1- 18.
- Prawira, A Purwa., "Psikologi pendidikan dalam perspektif baru" . Ar-Ruzz Media. Jogjakarta. (Hal 225).
- Ramadan, S. (2020). "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa". *Kompasiana.Com*, 622016017.
- Shadrina, S, N. (2017). Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Prestasi Akademik Santri Pondok Pesantren X di Kabupaten Bogor. Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan.
- Sutratinah Tirtonegoro. 1984. Anak Supernormal dan Program Pendidikannya. Jakarta: Bina Aksara
- Surbakti, K. (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Sugiyono. 2001. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Tulus, Tu'u. 2004. Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar. Jakarta: Grasindo
- WULANTIKA. (2017). "*Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Kartika Xx-2 Kendari*". 9–37. <http://digilib.iainkendari.ac.id/id/eprint/503>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian dari fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jalan Colombo Nomor 1, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: bk.uny.ac.id E-mail: humas_fk@uny.ac.id


Nomor : 734/UN34.16/PT.01.04/2021 1 November 2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tolitoli
Jalan Jend. Ahmad Yani no 08, Kelurahan Panasukan, Kecamatan Baolan Kabupaten
TOLITOLI Sulawesi Tengah.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yusril Mahendra Y. Luwas
NIM : 17601249002
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Game online Terhadap Prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tolitoli
Waktu Penelitian : 1 - 22 November 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,
De. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 surat keterangan telah selesai penelitian dari sekolah



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN MENENGAH WILAYAH VI
KABUPATEN TOLITOLI DAN BUOL
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TOLITOLI
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 8, Tolitoli, 94511, Telepon (0453) 21043, 21204
Laman www.sman1tolitoli.sch.id, Pos-el sman1tolitoli@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 074/112/SMA-Cabdisdikbud/2022

Pelaksana tugas Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tolitoli menerangkan

nama : YUSRIL MAHENDRA Y. LUWAS
NIM : 17601249002
program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
judul penelitian : Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa
di SMA Negeri 1 Tolitoli

benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan Penelitian pada tanggal 12 Desember 2021 di SMA Negeri 1 Tolitoli.

Surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana perlunya.

18 April 2022
Kepala Sekolah
JADL S.Pd
Pembina Tkt.I
NIP 196601051991031017

Lampiran 3 surat pernyataan penggunaan instrumen

Surat Pernyataan Kesiediaan Penggunaan instrumen

Saya yang bertnda-tangan dibawah ini :

Nama : Kautsar

Judul Penelitian :Pengaruh game Online terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar.

Menyatakan bahwa benar mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Yusril Mahendra Y.Luwas

NIM : 17601249002

Telah meminta izin kepada saya untuk menggunakan Instrumen Penelitian yang saya susun di dalam penelitian saya. Oleh karena itu, melalui surat pernyataan kesediaan ini, saya menyatakan telah menyetujui permohonan Sdr. Yusril untuk menggunakan instrumen tersebut guna kepentingan penelitian.

Hormat Saya,



Kautsar

ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama :(boleh inisial)
Usia :
Jenis Kelamin : L /P
Pendidikan :
Game yang dimainkan :
Lama bermain *game* :
Tempat bermain *game* :
Sudah bermain *game* selama :

PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.**

Keterangan : Sangat Setuju (SS)

Setuju (S) :

Ragu-Ragu :(RG)

Tidak Setuju :(TS)

Sangat Tidak Setuju: (STS)

Lampiran 4 kuisisioner penelitian

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Kurang Setuju (KS)	Tidak Setuju (TS)
----	------------	--------------------	------------	--------------------	-------------------

1.	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
2.	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
3.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online				
4.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online				
5.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				
6.	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online				
7.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online				
8.	Saya biasanya memaksakan kesehatan saya ketika bermain game online				
9.	Saya bermain game online hingga larut malam				

10.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
11.	Saya senang bermain game online dari pada belajar				
12.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online.				
13.	saya tidak dapat mengerjakan tugas maksimal karena sering bermain game online.				
14.	waktu tidur saya berkurang karena bermain game online				
15.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				
16.	saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas				
17.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online				
18.	Saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari.				
19.	Saya sulit membagi waktu antara belajar dan bermain game				

20.	Saya lupa waktu ketika bermain game online.				
21.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja.				
22.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online.				
23.	Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah.				
24.	Saya mengabaikan/menghentikan orang lain ketika bermain game online.				
25.	Saya Sulit focus dalam mengikuti mata pelajaran .				
26.	Saya Bolos sekolah karena game online				
27.	kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.				
28.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
29.	saya suka menceritakan permasalahan saya pada temanteman di game online				
30.	Saya suka berteman di dunia maya.				

Lampiran 5 pedoman wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara dengan siswa yang bermain game online

I. Identitas Diri

a. Nama :

b. Jenis Kelamin :

c. Umur :

d. Kelas :

II. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana awal proses menjadi penggemar game online?
2. Sejak kapan anda tertarik dengan game online?
3. Sejak kapan anda mulai aktif bermain game online?
4. Berapa jumlah uang jajan dari orang tua anda?
5. Dimana biasanya anda bermain game online?
6. Dengan siapa anda bermain game online?
7. Berapa jam anda dalam bermain game online?
8. Apa yang menarik dari game online?
9. Game apa saja yang pernah anda mainkan?
10. Game online apa yang lebih sering di mainkan saat ini?
11. Alasan lebih bermain game online tersebut?
12. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain game online?
13. Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain game online?
14. Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain game online terus?
15. Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain game online?
16. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain game online?

Lampiran 6 Data hasil pengisian kuisisioner

2	1	1	1	3	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	1	1	3	1	1	45		
3	1	2	2	4	5	1	2	1	1	4	1	3	3	2	3	5	4	2	2	4	2	1	4	2	1	2	5	3	3	78	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	39	
2	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	39	
2	1	5	5	1	3	1	1	3	1	2	1	4	4	1	3	1	3	1	5	3	1	1	4	2	1	4	5	1	5	75	
3	2	2	2	4	5	1	2	4	1	3	4	5	5	2	3	3	2	5	4	3	1	2	4	2	1	4	5	1	2	87	
4	1	1	1	2	3	1	1	4	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	5	53	
2	1	1	1	3	1	1	1	2	3	1	3	2	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	5	1	1	2	5	1	1	52	
3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	5	2	4	52	
2	1	2	2	1	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	4	1	3	48	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
2	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	41	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	2	3	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	45
3	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
2	1	3	3	1	3	1	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	3	1	1	3	1	1	57	
2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	3	1	3	43	
3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	1	2	3	2	1	2	4	2	4	77	
1	1	4	4	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	3	46
3	2	2	2	4	5	2	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	5	3	4	76	
2	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	44	
1	1	1	1	3	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	3	4	1	1	1	1	1	1	3	2	5	52	
3	1	2	2	2	3	3	1	4	2	5	4	1	3	1	5	1	1	5	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	3	65	
3	1	2	2	2	3	1	1	4	1	2	4	4	5	2	2	3	1	4	3	1	1	1	2	1	1	3	4	2	3	69	
5	5	5	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51	
1	1	1	2	1	3	1	1	5	2	2	1	5	2	1	2	1	1	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52	
5	5	1	1	1	5	1	1	3	1	5	1	3	3	1	3	5	3	3	3	3	1	1	3	1	1	3	5	5	3	80	
1	2	2	2	5	2	5	1	5	5	3	3	4	5	2	1	5	1	1	5	5	3	5	5	1	1	5	5	2	1	93	
3	3	4	4	4	5	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	2	4	4	4	5	5	5	115	
4	3	4	3	5	5	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	2	3	5	4	5	5	4	120	
4	4	3	3	5	5	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	2	4	4	4	5	5	5	120	
3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	79	
1	5	1	1	4	3	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	56	
3	4	2	2	5	4	1	1	5	2	1	4	3	4	2	1	5	1	2	4	2	1	1	3	4	1	3	5	3	5	84	
5	1	3	3	2	5	1	2	2	1	3	1	5	5	1	4	5	3	4	2	4	1	1	1	3	1	3	4	4	5	85	
1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	5	47	
2	1	1	1	3	4	2	1	1	3	1	3	2	1	2	2	4	1	3	4	4	1	2	4	2	1	1	5	5	4	71	
1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	4	1	41	
3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	3	2	1	1	2	2	1	3	5	4	4	77	
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	5	39	
3	2	1	1	4	5	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	5	2	2	1	3	2	1	2	2	1	1	5	5	4	70	
3	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	4	3	1	65	
1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	41	
2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	50	
1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	5	1	1	1	1	1	1	5	1	5	51	
2	2	1	2	3	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	47	

3	3	2	2	4	5	2	2	5	3	3	5	5	5	4	2	5	4	3	3	1	5	2	5	2	1	1	5	5	5	102		
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	35		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150		
5	2	2	1	4	4	2	3	3	3	4	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	4	1	2	77		
4	2	4	4	2	4	1	1	4	3	4	2	2	4	1	2	4	1	2	3	4	2	5	3	2	1	1	5	4	4	85		
																														0		
2	2	3	3	2	3	1	2	4	1	3	3	2	4	1	1	3	3	3	4	1	3	4	4	2	1	1	2	1	3	72		
3	1	3	3	1	3	3	1	1	3	3	1	2	1	1	1	3	1	3	1	2	1	1	3	3	1	1	3	3	3	60		
3	3	4	4	3	5	3	3	2	4	3	1	4	4	5	3	5	3	5	3	5	4	2	3	3	1	5	5	3	5	106		
1	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	1	1	3	2	1	2	3	3	3	64		
3	2	4	4	3	3	1	2	3	1	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	2	1	2	2	2	1	2	5	3	3	78		
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	35
3	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	4	3	3	75		
3	2	4	4	3	5	2	1	1	1	4	1	2	1	1	3	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	1	5	5	4	78		
3	1	2	2	4	5	1	2	3	2	3	1	3	1	1	2	5	1	2	3	1	1	1	3	2	1	2	4	2	4	68		
1	2	1	1	3	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	3	45	
2	4	1	4	1	2	1	1	2	1	4	4	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	3	3	5	64	
1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	39	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	32	
2	2	2	2	4	4	1	2	3	1	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	5	4	3	65		
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	36	
3	2	1	1	4	5	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	4	4	2	1	3	2	2	1	3	1	1	5	2	1	63		
5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	45	
1	1	1	1	2	5	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	5	3	3	54		
2	1	1	1	3	5	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	2	1	1	4	1	2	55		
3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	4	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1	5	5	1	1	5	1	5	62		
3	1	1	1	3	5	1	1	3	1	3	1	1	5	1	1	5	1	1	5	5	1	1	1	1	1	3	5	5	5	72		
1	1	4	2	1	3	5	1	2	3	2	3	2	3	2	2	4	1	3	3	1	2	3	1	3	1	3	5	3	2	72		
1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	
1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	39	
2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	4	2	1	4	1	2	3	1	4	3	1	1	1	3	2	1	2	4	2	4	70		
3	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	47	
2	1	3	3	2	3	1	1	3	1	1	1	1	2	3	1	3	1	2	3	2	1	2	2	3	1	2	5	1	2	59		
2	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	5	1	1	4	3	1	1	1	1	2	54		
3	1	1	1	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	47	
4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	5	2	4	1	2	3	2	1	87		
3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	1	3	2	1	2	1	2	1	2	3	1	1	5	3	3	1	4	5	3	4	71		
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	4	42	
3	1	3	3	3	4	1	2	4	1	3	2	3	3	2	4	5	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1	4	2	4	71		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	82	
2	2	4	4	3	4	3	1	2	1	2	2	3	5	1	1	5	1	3	2	4	1	2	1	1	1	3	5	5	5	79		
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	4	2	3	5	5	5	3	5	3	3	2	4	79		
4	3	3	4	4	5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	119		
4	3	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	2	3	4	4	5	5	5	5	119		
4	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	5	113	
5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	5	3	5	130		
5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	5	140
1	5	2	2	1	4	2	4	3	2	3	1	3	1	1	2	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	61		

Statistics of Frecuency

Jenis Game Yang di Mainkan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Clash of Clans	5	5.1	5.1	5.1
Free fire	27	27.3	27.3	32.3
Genshin impact	3	3.0	3.0	35.4
HIGS DOMINO	3	3.0	3.0	38.4
Valid Minecraft	6	6.1	6.1	44.4
Mobile legends	40	40.4	40.4	84.8
PES 2020	3	3.0	3.0	87.9
PUBG	12	12.1	12.1	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Tempat Bermain Game online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
DLL	3	3.0	3.0	3.0
Kamar	1	1.0	1.0	4.0
Rumah	82	82.8	82.8	86.9
Valid Rumah Teman	10	10.1	10.1	97.0
Sekolah	1	1.0	1.0	98.0
Warkop	2	2.0	2.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

durasi_bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2 JAM	16	16.2	16.2	16.2
3 JAM	23	23.2	23.2	39.4
4 JAM	25	25.3	25.3	64.6
Valid 5 JAM	22	22.2	22.2	86.9
6 JAM	10	10.1	10.1	97.0
7 JAM	1	1.0	1.0	98.0
8 JAM	2	2.0	2.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

lama_bermain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1 tahun	1	1.0	1.0	1.0
1 tahun	28	28.3	28.3	29.3
1 Tahun	1	1.0	1.0	30.3
2 tahun	24	24.2	24.2	54.5
Valid 3 tahun	25	25.3	25.3	79.8
6 bulan	19	19.2	19.2	99.0
9 bulan	1	1.0	1.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Nilai_Rapor

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
30.00	1	1.0	1.0	1.0
40.00	1	1.0	1.0	2.0
47.00	1	1.0	1.0	3.0
50.00	3	3.0	3.0	6.1
60.00	2	2.0	2.0	8.1
Valid 64.00	1	1.0	1.0	9.1
75.00	5	5.1	5.1	14.1
76.00	1	1.0	1.0	15.2
78.00	2	2.0	2.0	17.2
79.00	3	3.0	3.0	20.2
80.00	6	6.1	6.1	26.3

81.00	5	5.1	5.1	31.3
82.00	4	4.0	4.0	35.4
83.00	4	4.0	4.0	39.4
84.00	4	4.0	4.0	43.4
85.00	4	4.0	4.0	47.5
86.00	8	8.1	8.1	55.6
87.00	4	4.0	4.0	59.6
88.00	11	11.1	11.1	70.7
89.00	1	1.0	1.0	71.7
90.00	14	14.1	14.1	85.9
91.00	2	2.0	2.0	87.9
92.00	7	7.1	7.1	94.9
93.00	2	2.0	2.0	97.0
95.00	3	3.0	3.0	100.0
Total	99	100.0	100.0	

Lampiran 7 uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	99
Normal Parameters ^{a,b}	Mean .0000000

	Std. Deviation	9.36114774
	Absolute	.111
Most Extreme Differences	Positive	.088
	Negative	-.111
Kolmogorov-Smirnov Z		1.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.172

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 8 autokorelasi

Runs Test

	Unstandardized Residual
Test Value ^a	1.04545
Cases < Test Value	49
Cases >= Test Value	50
Total Cases	99
Number of Runs	46

Z	-908
Asymp. Sig. (2-tailed)	.364

a. Median

Lampiran 9 uji regresi linear sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5050.881	1	5050.881	57.050	.000 ^b
	Residual	8587.847	97	88.535		
	Total	13638.727	98			

a. Dependent Variable: Nilai_Rapor

b. Predictors: (Constant), Pengaruh_Game

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	102.660	2.834		36.230	.000
	Pengaruh_Game	-.460	.061	-.609	-7.553	.000

a. Dependent Variable: Nilai_Rapor

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.609 ^a	.370	.364	9.40928	1.894

a. Predictors: (Constant), Pengaruh_Game

b. Dependent Variable: Nilai_Rapor

