

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH TSANAWIYAH  
NEGERI 1 LUMAJANG**



Oleh:

**EKA ALVIONITA AGUSTIN**

**212101090002**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH TSANAWIYAH  
NEGERI 1 LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk  
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan  
Pendidikan Sains Program Studi Tadris Ilmu  
Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

**EKA ALVIONITA AGUSTIN**

**212101090002**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH TSANAWIYAH  
NEGERI 1 LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk  
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan  
Pendidikan Sains Program Studi Tadris Ilmu  
Pengetahuan Sosial

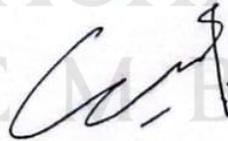
Oleh:

**EKA ALVIONITA AGUSTIN**

**212101090002**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing



**Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SEi**

**NIP.198711062023211016**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH TSANAWIYAH  
NEGERI 1 LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu Persyaratan

memperoleh gelar Gelar Sarjana (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan  
Pendidikan Sains Program Studi Tadris Ilmu  
Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu

Tanggal : 04 Juni 2025

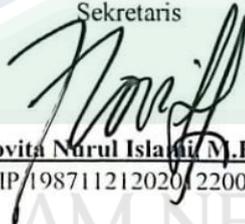
Tim Penguji

Ketua Sidang



**Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I.**  
NIP 198306222015031001

Sekretaris



**Novita Nurul Islami, M.Pd**  
NIP 198711212020122002

Anggota:

1. **Dr. Ubaidillah, M.Pd.I**
2. **Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SEI**



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si.**  
NIP 197304242000031005

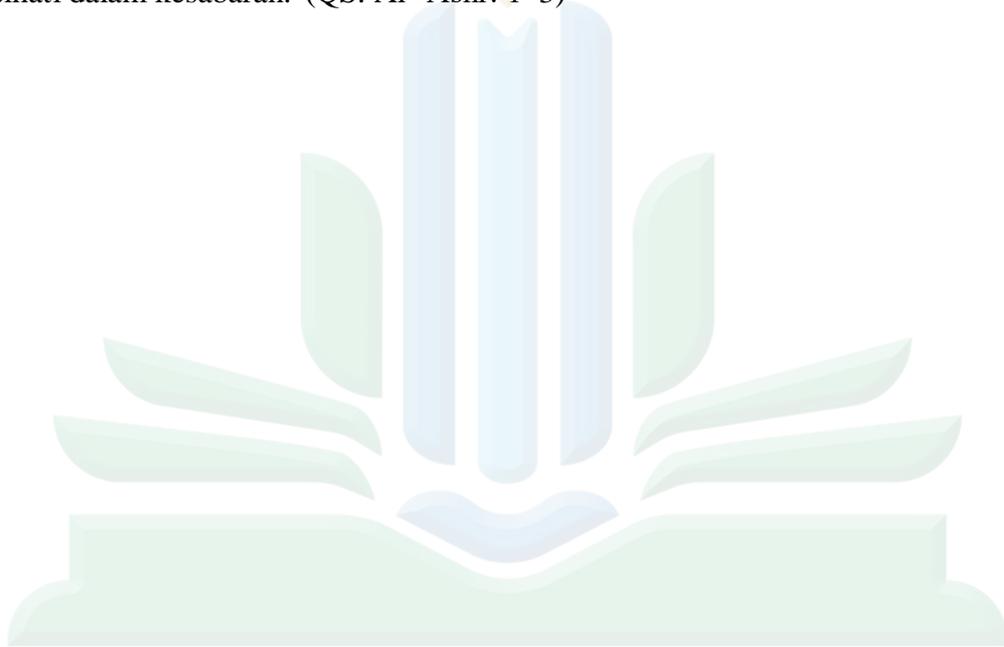
## MOTTO

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

Artinya:

"Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman, beramal saleh, dan saling menasihati dalam kebenaran serta saling menasihati dalam kesabaran."(QS. Al-‘Ashr: 1–3)\*

1



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. <https://quran.kemenag.go.id/>

## PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, berkat kuasa-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada saya. Sholawat dan salam senantiasa saya haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Beribu rasa syukur Alhamdulillah saya ucapkan dengan rasa tulus dan segenap hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan pintu surgaku, Ayah & Ibuku. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih sudah berjuang untukku, membesarkanku dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hiduplah lebih lama.
2. Adikku tercinta, Dwi Yudha Ardiansyah. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, Terimakasih atas semangat dan doa yang di berikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat, adikku.
3. Keluarga besar saya khususnya budhe rofideh, mas solaiman, mas slamet, mas dian yang telah memberikan selamat untuk saya dan selalu memberi support semangat dan memberi dukungan hingga sampai di titik ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, karunia, serta maunah-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan, kemudahan, dan kelancaran dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, arahan, dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M. CPEM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan fasilitas yang membantu kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah menyetujui dan mengesahkan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah menyetujui dan mengesahkan skripsi ini.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP. selaku Ketua Koordinator Program Studi Tadris IPS yang telah bertanggung jawab terhadap perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan evaluasi.
5. Bapak Muhammad Eka Rahman, S.Pd, M.SEi. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi.
6. Dr. Moh Sutomo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, dan bimbingan selama perkuliahan.

7. Seluruh desen Program Studi Tadris IPS yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama perkuliahan.
8. Mohammad Safik, S.Pd. MPd selaku Kepala sekolah MTSN 1 Lumajang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan lembaga tersebut.
9. Qomaruddin Martayuwana, SPd. selaku guru mata pelajaran IPS MTSN 1 LUMAJANG yang telah membimbing, membantu dan bekerja sama bersama penulis saat melaksanakan penelitian di dalam kelas.
10. Peserta didik kelas VII,VIII,IX di MTSN 1 LUMAJANG
11. Seluruh teman kelas IPS 1 angkatan 2021 program studi Tadris IPS UIN KHAS Jember yang secara konsisten saling menyemangati dan berbagi ilmu hingga skripsi ini ditulis.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember, 28 Mei 2025

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Penulis

## ABSTRAK

**Eka Alvionita Agustin, 2025: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN 1 LUMAJANG .**

**Kata Kunci:** Game Online, Prestasi Belajar, Sampel Jenuh, Uji-t

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan pelajar yang diduga dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI B DAN XI F sebanyak 60 siswa, dan karena jumlah populasi kurang dari 100, maka teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disusun berdasarkan indikator game online dan prestasi belajar diambil dari nilai raport semester. Analisis data dilakukan dengan uji-t regresi sederhana menggunakan bantuan software SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa, pada pengujian hipotesis dapat di katakan signifikan ketika nilai t statistic lebih besar dari 1,96 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,146 lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan tidak signifikan. Artinya, Meskipun ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa game online tidak berdampak negatif secara signifikan namun penting untuk di ingat bahwa bermain game online secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada prestasi belajar. Oleh Karena itu penting bagi siswa, orang tua, dan guru untuk menyadari potensi dampak negatif ini dan mencari cara untuk menyeimbangkan waktu bermain game dengan aktivitas belajar.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat Penelitian .....	13
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	14
1. Variabel Penelitian.....	14
2. Indikator Variabel.....	14
F. Definisi Operasional.....	16
G. Asumsi Penelitian.....	20
H. Hipotesis.....	21
I. Sistematika Pembahasan.....	21
<b>BAB II</b> .....	<b>23</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>23</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	23
B. Kajian Teori.....	28
<b>BAB III</b> .....	<b>54</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>54</b>
A. Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian .....	54
B. Populasi dan Sampel .....	55

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	57
D. Analisis Data.....	60
<b>BAB IV .....</b>	<b>69</b>
<b>PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>69</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	69
B. Penyajian Data .....	73
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	88
<b>BAB V.....</b>	<b>92</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Simpulan.....	92
B. Saran-Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	25
Tabel 3.1 Validitas Item Variabel X (Game Online) .....	60
Tabel 3.2 Validitas Item Variabel X (Game Online) .....	61
Tabel 3.3 Validitas Item Variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) .....	63
Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas Game Online .....	64
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Prestasi Belajar Siswa .....	65
Tabel 3.6 Tabel Kuesioner .....	66
Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian .....	73
Tabel 4.2 Data Hasil Rekapitulasi Variabel Game Onlin .....	76
Tabel 4.3 Data Hasil Rekapitulasi Variabel Prestasi Belajar .....	80
Tabel 4.4 Deskriptif Statistik .....	81
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data .....	82
Tabel 4.6 Uji Multikolinieritas .....	83
Tabel 4.7 Uji Heteroskedastisitas .....	84
Tabel 4.8 Uji Analisis Regresi Sederhana .....	85
Tabel 4.9 Uji T .....	86
Tabel 4.10 Koefisien Korelasi .....	87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

NO	URAIAN	HAL
	Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan .....	95
	Lampiran 2 Dokumentasi .....	96
	Lampiran 3 Data hasil penelitian .....	118
	Lampiran 4 Data rekapitulasi game online .....	121
	Lampiran 5 Data hasil rekapitulasi .....	124
	Lampiran 6 Tabel deskriptif statistik .....	125
	Lampiran 7 Uji normalitas data .....	125
	Lampiran 8 Uji multikolinieritas .....	126
	Lampiran 9 Heteroskedasitas .....	126
	Lampiran 10 Uji analisis regresi sederhana .....	126
	Lampiran 11 Uji T .....	126
	Lampiran 12 Koefisiensi korelasi .....	127
	Lampiran 13 Permohonan Pengambilan Data .....	128
	Lampiran 14 Surat selesai penelitian.....	129
	Lampiran 15 Jurnal Penelitian .....	130
	Lampiran 16 Biodata Penulis .....	131

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ki Hajar Dewantara, sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, memberikan definisi mendalam tentang pendidikan. Ia menyatakan bahwa pendidikan adalah tuntutan dalam hidup yang mendorong pertumbuhan anak-anak. Pendidikan bertujuan untuk membimbing semua potensi yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh sebagai manusia yang berintegritas dan sebagai anggota masyarakat yang mampu mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah proses yang bersifat humanis, yang sering kita sebut dengan istilah "memanusiakan manusia." Oleh karena itu, kita seharusnya menghormati hak asasi setiap individu. Siswa bukanlah sekadar mesin yang dapat diatur semauanya; mereka adalah generasi yang perlu kita dukung dan berikan perhatian dalam setiap langkah perubahan mereka menuju pendewasaan. Hal ini bertujuan untuk membentuk mereka menjadi individu yang mandiri, berpikiran kritis, serta memiliki sikap akhlak yang baik. Dengan demikian, pendidikan seharusnya mampu membedakan setiap individu, agar mereka dapat menjalani kehidupan dengan aktif, berinteraksi, dan memiliki tempat tinggal yang layak hal yang dikenal dengan istilah "memanusiakan

manusia”<sup>2</sup>

Pendidikan dapat diartikan sebagai kehidupan itu sendiri, di mana seluruh proses belajar berlangsung sepanjang hayat dalam beragam tempat dan situasi yang berkontribusi positif terhadap perkembangan setiap individu. Konsep pendidikan sepanjang hayat atau "long life education" mengisyaratkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Pendidikan secara harfiah berarti proses mendidik yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didik. Dalam konteks ini, diharapkan orang dewasa bisa menjadi contoh teladan, memberikan bimbingan, serta meningkatkan etika dan moral, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran tidak terbatas pada pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pihak tertentu, melainkan juga mencakup peran penting keluarga dan masyarakat sebagai wadah pembinaan yang dapat membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman. Menghadapi kenyataan saat ini, kita tidak bisa menutup mata terhadap perkembangan teknologi yang sangat pesat di berbagai bidang, seperti bisnis, komunikasi, transportasi, pendidikan, dan lain-lain, termasuk di bidang robotika. Kini, banyak aktivitas sehari-hari manusia yang dibantu oleh robot, seperti dalam produksi barang, atau menggantikan peran manusia dalam pekerjaan rumah tangga di negara seperti Jepang, di mana robot dapat menyapu, berperan sebagai pramusaji di restoran, dan bertugas sebagai petugas keamanan di Turki. Inovasi

---

<sup>2</sup> Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.

tersebut jelas memudahkan kehidupan sehari-hari kita.

Sejak tahun 2000, internet telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia—mulai dari keperluan bisnis hingga kebutuhan sehari-hari. Internet secara signifikan memfasilitasi komunikasi jarak jauh, mendukung interaksi dalam dunia bisnis dan perdagangan, baik di tingkat nasional maupun internasional, serta menyajikan informasi penting seperti data keuangan, perjalanan, pemesanan hotel, dan lainnya. Di era digital, internet juga membuka lapangan pekerjaan baru, seperti youtuber, vlogger, selebgram, blogger, dan gamer, yang secara tidak langsung mempengaruhi perilaku dan kebiasaan di kalangan remaja. Banyak remaja yang lebih memilih menghabiskan waktu mereka di internet, termasuk bermain game online. Seiring dengan berkembangnya isu mengenai kemajuan teknologi yang pesat di berbagai bidang, termasuk pendidikan, teknologi kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi remaja. Hal ini menimbulkan beragam pandangan. Di satu sisi, kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti berbelanja online, mengelola bisnis, dan menggunakan transportasi. Namun, di sisi lain, muncul berbagai masalah akibat pengaruh teknologi dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan.

Dunia pendidikan menghadapi tantangan serius, yaitu menurunnya motivasi belajar di kalangan remaja dan pergeseran moral. Melalui pendidikan yang terarah, generasi muda diharapkan dapat menjadi individu yang cerdas dan berguna bagi bangsa dan negara. Menyadari

pentingnya pendidikan, banyak tenaga pendidik yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, karena pendidikan merupakan investasi krusial untuk membangun masa depan yang lebih baik. Dalam konteks ini, perkembangan teknologi, khususnya game online, turut memengaruhi proses pembelajaran remaja. Game online, seperti Clash of Clans, Mobile Legends, dan PUBG, sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku peserta didik. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), istilah "game online" terdiri dari dua kata: "game" yang berarti permainan, dan "online" yang berarti daring atau terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, game online dapat diartikan sebagai permainan yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet.<sup>3</sup>



<sup>3</sup> Widya Sartika, Mustika Transmawati 2019. PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA,651-655.

Perkembangan teknologi, khususnya dalam bentuk game online, memberikan sejumlah pengaruh yang signifikan bagi remaja dan peserta didik. Berikut adalah beberapa dampak yang dapat terjadi:

1. Dampak Positif Perkembangan Teknologi (Game Online) Terhadap Remaja/Pelajar

a. Mengembangkan Daya Berpikir dan Penalaran

Dunia game online, para gamer dihadapkan pada berbagai tantangan baru, lawan-lawan yang berbeda, serta taktik permainan yang inovatif. Hal ini secara tidak langsung melatih mereka untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitar dan beradaptasi dengan cepat dalam situasi yang terus berubah. Selain itu, bermain game juga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, melakukan analisis, serta mengasah keterampilan matematika. Dalam permainan strategi, misalnya, gamer dituntut untuk mengambil keputusan dengan cepat antara menyerang atau bertahan. Jika terlalu lama berpikir, mereka berisiko kehilangan kesempatan untuk menang.

Penurunan Motivasi Belajar

Ketertarikan yang tinggi terhadap game online seringkali membuat para gamer lebih fokus pada permainan ketimbang kegiatan lain yang kurang menarik, seperti belajar, mengerjakan tugas, atau bahkan melakukan pekerjaan rumah. Hal ini menyebabkan mereka cenderung merasa malas untuk melakukan hal-hal tersebut.

b. Kesulitan Berkonsentrasi dalam Pelajaran dan Pekerjaan

Ketergantungan pada game online dapat mengalihkan perhatian gamer dari pelajaran dan tanggung jawab lainnya. Mereka cenderung terus memikirkan tentang game, ingin segera bermain, dan berinteraksi dengan teman-teman dalam permainan. Ini tentu saja dapat berdampak negatif, terutama bagi anak-anak dan remaja, yang mungkin akan mengganggu masa depan mereka.

2. Dampak Negatif Perkembangan Teknologi (Game Online) Terhadap Remaja/Pelajar

a. Kecanduan Berlebihan dan Ketidakpedulian

Game online sering kali menyebabkan kecanduan, karena di dalam permainan terdapat banyak tuntutan untuk tidak ketinggalan dari pemain lain. Akibatnya, gamer sering kali menghabiskan berjam-jam bahkan sehari-hari di depan layar, tanpa menyadari waktu yang berlalu. Mereka bisa sampai melupakan aktivitas penting seperti makan, minum, tidur, dan melakukan olahraga. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak dari teknologi, terutama game online, kita bisa lebih bijak dalam mengelola waktu dan aktivitas sehari-hari.

b. Berkurangnya sosialisasi di kalangan gamer yang terlalu terhubung dengan game online dapat membuat mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain di sekitar mereka. Mereka bisa jadi merasa

cukup nyaman hanya dengan kehadiran diri mereka sendiri dan permainan yang sedang dijalani. Akibatnya, muncul kecenderungan untuk mengasingkan diri dari lingkungan sosial, sehingga sulit untuk berinteraksi dengan masyarakat.

- c. Kebiasaan berinteraksi secara satu arah dalam game online dapat menyebabkan kesulitan dalam mengekspresikan diri ketika harus berkomunikasi secara dua arah di dunia nyata. Hal ini terutama berlaku bagi anak-anak. Otak anak yang dikenal sangat lincah, aktif, dan penuh rasa ingin tahu akan kehilangan kelincahannya jika kehidupannya terkurung hanya dalam satu ruangan. Ini mengingatkan kita bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil atau pencapaian yang diperoleh dari suatu kegiatan melalui berbagai proses. Sementara itu, belajar adalah perubahan perilaku dan pengalaman yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan atau keahlian.<sup>4</sup> Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai setelah melalui proses kegiatan pembelajaran. Istilah ini juga dapat diartikan sebagai serangkaian usaha yang dapat ditunjukkan dalam bentuk nilai atau tulisan yang dapat diukur. Untuk meraih prestasi belajar yang memuaskan, diperlukan usaha yang konsisten dalam belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses yang

---

<sup>4</sup> Suryaningsih, A. (2020). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 1 - 10.

melibatkan keterlibatan siswa, sehingga suasana yang kondusif untuk belajar dapat tercipta dan menghasilkan perubahan perilaku pada siswa. menurut jurnal penelitian yang ditulis oleh Pt dan Arnilya, belajar juga dipahami sebagai langkah atau proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran merupakan langkah atau proses yang dilakukan oleh pendidik bersama peserta didik, di mana interaksi antara keduanya sangat penting untuk memperoleh ilmu, pengetahuan, pengalaman, serta membentuk sikap peserta didik. Proses pembelajaran di kelas harus berlangsung dalam suasana yang kondusif dan tenang. diperlukan dukungan dari siswa serta semua anggota sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penting juga untuk mengatur dan mengorganisir lingkungan di sekitar peserta didik agar mereka terdorong dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Setiap aspek yang terkait sangat penting untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Saat proses pembelajaran berlangsung, ada perbedaan kemampuan di antara peserta didik dalam mencerna materi. Sebagian mampu memahami dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari, sementara yang lain mungkin mengalami kesulitan dalam menyerap informasi.

Peserta didik yang memanfaatkan media sosial secara maksimal sebagai sumber informasi belajar, terutama saat mereka menerima tugas dari guru. Penggunaan media sosial dan platform seperti YouTube dalam pembelajaran terbukti sangat membantu siswa dalam menjalani proses belajar mereka. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada perilaku peserta didik itu sendiri. Apakah mereka mampu mengarahkan pengaruh media sosial ke arah yang positif, atau justru akan menjauhkan mereka dari hal-hal yang baik dan mengakibatkan kerugian.

Seperti yang dinyatakan oleh Sriyono, proses belajar merupakan kumpulan strategi instruksional yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>5</sup> Di antara metode yang ada, terdapat pengajaran pribadi, pendidikan jarak jauh, pengajaran kelompok, instruksi mandiri, serta variasi instruksi lainnya. Setiap metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Secara tradisional, pembelajaran siswa dilakukan secara individu, tetapi di era digital saat ini, kita menyaksikan perubahan signifikan dalam pola belajar, mengajar, dan mencari pengetahuan, yang tidak sama dengan masa lalu ketika teknologi informasi belum berkembang pesat.

---

<sup>5</sup> Imas Mahliah dan Rizki Setiawan, vol 7 no 2 2024. Adanya Perubahan Teknologi Informasi Dalam Mengubah Pola Belajar Siswa Di Era Digital

Pendidikan dapat diakses melalui internet, memungkinkan siapa pun untuk belajar secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada guru. Siswa kini memiliki akses ke berbagai sumber daya belajar, seperti buku elektronik, video instruksional, dan artikel di internet. Informasi yang tersedia secara online memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dengan cepat menemukan jawaban atas berbagai pertanyaan yang mereka miliki.

Sikap terhadap permainan yang menyenangkan dapat didefinisikan sebagai cara pandang yang melihat permainan sebagai aktivitas yang positif. Individu yang memandang permainan dengan cara ini cenderung lebih aktif terlibat dalam permainan digital secara online, sehingga mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk melakukannya. Semakin banyak waktu yang mereka luangkan, semakin besar kemungkinan mereka untuk mengembangkan minat yang mendalam terhadapnya, yang pada akhirnya dapat berujung pada kecanduan. Ketika seseorang menganggap game online memberikan nilai tambah seperti hiburan dan koneksi sosial, mereka akan cenderung memiliki sikap positif terhadap permainan digital. Harapan positif ini seringkali mengganggu kemampuan individu untuk menolak penggunaan game yang berlebihan, yang bisa berkontribusi pada perilaku adiktif. Selain itu, semakin banyak manfaat yang diperoleh dari permainan digital online, semakin banyak waktu yang dihabiskan

pemain untuk bermain, sehingga memperbesar peluang bagi perkembangan kecanduan game.

Game digital online dirancang untuk mendorong pemain menyelesaikan berbagai tugas guna mendapatkan imbalan yang dapat memenuhi kebutuhan akan prestasi. Selain itu, penghargaan tersebut biasanya ditampilkan di papan iklan untuk meningkatkan rasa percaya diri para gamer. Pengalaman menyenangkan ini memicu otak untuk melepaskan dopamin, yang menciptakan perasaan positif dan meningkatkan harapan untuk permainan yang lebih baik lagi.<sup>6</sup> Ketika siswa tidak mampu menguasai atau memahami materi pelajaran yang diberikan, hal ini dapat menjadi masalah yang berdampak pada prestasi belajar mereka. Prestasi belajar siswa, yang tercermin dari nilai akhir, dapat menunjukkan baik peningkatan maupun penurunan dalam hasil belajar. Perilaku atau sikap yang ditunjukkan oleh siswa adalah manifestasi dari hasil belajar yang mereka capai. Output yang diperoleh siswa, seperti nilai atau skor, juga mencerminkan sikap dan perilaku mereka sebagai peserta didik. hal ini, siswa yang belum berhasil dalam proses belajar cenderung menunjukkan sikap atau perilaku yang menyimpang. Contohnya, mereka mungkin menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap tugas, melanggar aturan, absen dari sekolah, menjadi pribadi yang penyendiri, berbohong,

---

<sup>6</sup> Kurnia, M., & Afifah, S. (2021). Hubungan antara Adiksi Internet dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 1(3), 270-278.

kehilangan motivasi untuk belajar, hingga menunjukkan emosi yang tidak terkendali.

Menurut Griffiths , banyak orang ketika mendengar kata "adiksi" cenderung langsung memikirkan adiksi "kimiawi" seperti alkoholisme atau ketergantungan pada heroin. Namun, kini terdapat pergeseran pemikiran yang mulai mengakui bahwa sejumlah perilaku juga dapat bersifat adiktif, meskipun tidak melibatkan substansi psikoaktif seperti alkohol atau nikotin. Perilaku-perilaku ini bervariasi, mulai dari berjudi, makan berlebihan, aktivitas seksual, berolahraga, bermain video game, jatuh cinta, menggunakan internet, hingga bekerja. Ketergantungan pada penggunaan internet yang berlebihan, yang disertai dengan kesenangan yang tidak terkendali, dapat dikategorikan sebagai adiksi internet. Adiksi internet adalah suatu kondisi di mana individu mengalami ketergantungan dengan kegembiraan yang berlebihan, mendorongnya untuk terus terhubung secara daring. Kondisi ini pada akhirnya dapat menyebabkan gangguan atau stres, serta mengakibatkan dampak negatif pada proses belajar. Hal ini terlihat dari penurunan prestasi akademik siswa, kehilangan fokus saat belajar, penundaan tugas, menurunnya motivasi untuk belajar, serta sikap acuh tak acuh terhadap tanggung jawab dalam proses pendidikan di sekolah.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di mtsn 1 lumajang

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian.<sup>7</sup> Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di mtsn 1 lumajang

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berisi kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realitas.<sup>8</sup> Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, umumnya tentang hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh game online terhadap prestasi belajar sebagai rujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

---

<sup>7</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: IAIN Jember Press, 2017).  
73

<sup>8</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember: IAIN Jember Press, 2017).  
73

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi beberapa pihak yaitu :

### a) Bagi peneliti

Penelitian ini di harapkan untuk mengetahui dampak yang di miliki game online terhadap siswa

### b) Bagi Sekolah

Memberikan batasan kepada siswa agar tidak berlarut larut dalam bermain game online

### c) Bagi siswa

Penelitian ini di harapkan dapat berfungsi sebagai informasi dan pengetahuan baru tentang pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

#### A. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>9</sup>Variabel yang akan digunakan pada penelitian ini yakni variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

<sup>9</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

Variabel bebas (independent) adalah variabel yang memberikan pengaruh pada variabel yang lain.

**B. Variabel terikat (dependent)** adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (independent).

Berikut adalah variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a) Variabel Bebas (Independent)  
Game online (X)
- b) Variabel Terikat (Dependent)  
Prestasi Belajar (Y)

## 2. Indikator Variabel

Setelah semua variabel telah dipenuhi, berikutnya akan disampaikan indikator-indikator dari variabel yang menjadi acuan empiris serta variabel yang sedang diteliti.

Peneliti kemudian akan mengidentifikasi indikator-indikator tersebut. Indikator juga berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam mengumpulkan data dari siswa di MTsN 1 Lumajang.

### A. Indikator Game Online

1. Waktu bermain Game Online
2. kualitas game
3. Interaksi sosial

#### A. Indikator Prestasi Belajar (Y)

Prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai raport.

#### F. Definisi Operasional

Definisi operasional didasarkan pada deskripsi karakteristik yang telah diamati sebelumnya. Karakteristik yang dapat diamati dari hal-hal yang telah ditetapkan merupakan inti dari konsep definisi operasional. Yang dimaksud dengan "dapat diamati" adalah kemampuan bagi peneliti untuk

Mengobservasi atau mengukur objek atau fenomena secara teliti, dan hal ini bisa direplikasi oleh orang lain. Definisi operasional sangat esensial karena memastikan bahwa pengukuran variabel atau pengumpulan data tetap konsisten di antara sumber data (responden).

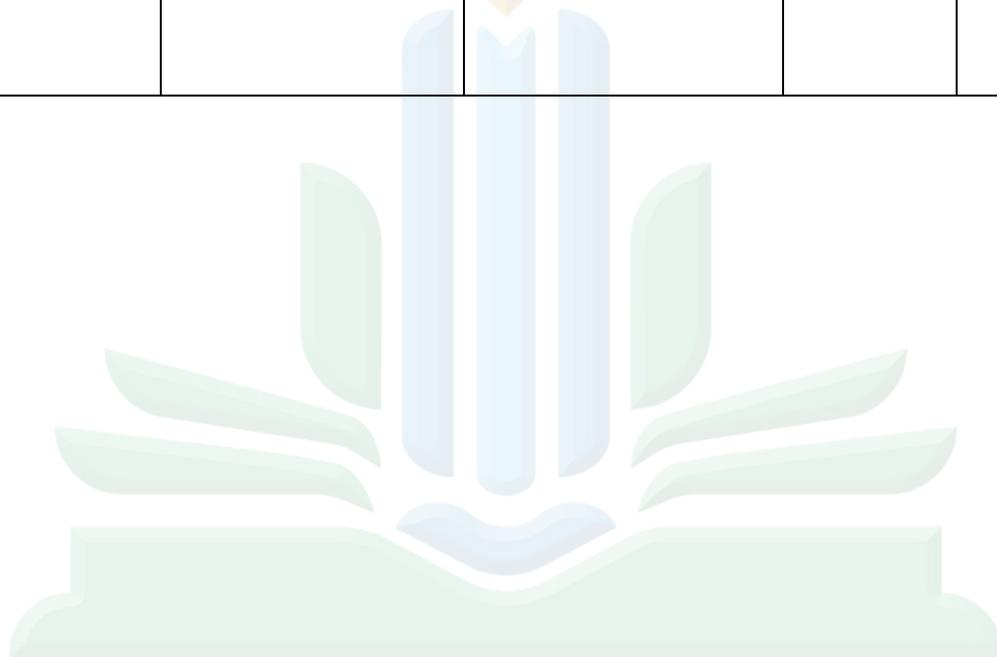
Berikut adalah definisi operasional yang diterapkan dalam penelitian ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Definisi Operasional PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI MTSN 1 LUMAJANG**

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skors
Game online	Permainan online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan permainan, pemain lain, atau elemen-elemen dalam permainan itu sendiri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu belajar</li> <li>2. Kualitas game</li> <li>3. Interaksi sosial</li> </ol> (Sugiyono, 2022)	Kuesioner	Likert	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SS = 5</li> <li>2. S = 4</li> <li>3. CK = 3</li> <li>4. TS = 2</li> <li>5. STS = 1</li> </ol> Hasil <ol style="list-style-type: none"> <li>1) R= 23-46</li> <li>2) S= 47-70</li> <li>3) T= 71-94</li> </ol>

Prestasi belajar	Prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar yang mencerminkan sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang diajarkan.	1. Nilai UAS ( Sia Tjundjing, 2001)	Kuesioner	Likert	1. SS = 5 2. S = 4 3. CK = 3 4. TS = 2 5. STS = 1  <b>Hasil</b> 1. K = 12-24 2. C = 25-37 3. B = 38-50 4. SB = 51-63
------------------	--	--	-----------	--------	--



## 1. Game Online.

Permainan online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan permainan, pemain lain, atau elemen-elemen dalam permainan itu sendiri.<sup>10</sup> Game ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, hp, dan perangkat mobile.

### Ciri-ciri Game Online:

- a. Aksesibilitas: Game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet.
- b. Interaksi Sosial: Game ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi satu sama lain, baik secara langsung maupun melalui fitur chat.
- c. Kepemilikan Akun: Untuk dapat bermain dan menyimpan progres permainan, pemain biasanya perlu membuat akun.
- d. Fitur Multiplayer: Banyak game online menyediakan mode permainan baik single-player maupun multiplayer, yang memungkinkan kolaborasi atau kompetisi antar pemain.
- e. Pembaharuan Konten: Game online sering mendapatkan pembaruan atau ekspansi yang menambah konten dan fitur baru.

### Kategori Game Online:<sup>11</sup>

- a. Game Edukatif: Dirancang khusus untuk mengajarkan berbagai konsep atau keterampilan tertentu.
- b. Game Aksi: Menjunjung tinggi kecepatan dan keterampilan refleks pemain.

<sup>10</sup> Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2021). *Values at Play in Digital Games*. MIT Press.

<sup>11</sup> Surendeleg, G., & Nair, S. (2022). *Game-Based Learning in Education: A Review of Recent Research*. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 123-136.

- c. Game Strategi: Mendorong pemain untuk merencanakan dan mengambil keputusan yang tepat guna mencapai tujuan.
- d. Game Role-Playing (RPG): Memungkinkan pemain untuk memerankan memerankan karakter dalam sebuah dunia fiksi yang kaya imajinasi.

## 2. Prestasi Belajar

Marsun dan Martaniah dalam buku Sia Tjundjing berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar yang mencerminkan sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, prestasi ini juga terkait dengan munculnya rasa puas dalam diri siswa, yang menandakan bahwa mereka telah melaksanakan tugas dengan baik. Oleh karena itu, untuk mengetahui prestasi belajar, perlu dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.<sup>12</sup> Menurut Poerwodarminto yang dikutip oleh Mila Ratnawati, prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang telah dicapai, dilakukan, atau dikerjakan oleh seseorang. Sementara itu, prestasi belajar khususnya merujuk pada pencapaian yang diraih oleh seorang siswa dalam jangka waktu tertentu, yang kemudian dicatat dalam buku rapor sekolah. Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilakukan seorang siswa, yang mencakup kemampuan dalam bidang akademik di sekolah selama periode tertentu, dan tercatat dalam laporan akhir semester yang dikenal dengan sebutan rapor.

### G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum

<sup>12</sup> Sia Tjundjing, "Hubungan antara IQ, EQ, dan QA dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU", Jurnal Anima, Vol.17 No.1, 2001, hal. 71

peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar di samping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesis.<sup>14</sup>Dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di MTSN 1 LUMAJANG

## H. Hipotesis

Hipotesis dalam sebuah penelitian merupakan suatu keharusan yang harus ada. Maka dari itu hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Hipotesis Nihil ( $H_0$ ): Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa
- 2) Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Adanya pengaruh yang signifikan antara pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah suatu rangkuman sementara dari isi skripsi untuk mengetahui secara umum dari seluruh pembahasan yang sudah ada. Pada bagian ini, peneliti bermaksud menunjukkan cara pengorganisasian atau garis-garis besar di dalam penelitian sehingga dapat memudahkan dalam meninjau dan menanggapi isinya. Masing-

masing bab disusun dan dirumuskan dalam pembahasan sistematika sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilanjutkan dengan ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini membahas tentang pembahasan kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III, pada bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data dan diakhiri dengan analisis data.

Bab IV, pada bab ini berisi tentang penyajian data dan analisis yang meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis serta pembahasan.

Bab V, pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang telah dilakukan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

b. Siti Mutiah Laeliah dan Fachruroji, 2023, dengan judul Skripsi, pengaruh game online terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam . Persamaan peneliti ini dengan penelitian peneliti adalah pada bidang yang di teliti yaitu penelitian yang di gunakan sama sama membahas pengaruh game online. Perbedaannya pada jenis penelitian. Dimana penelitian ini menggunakan mix metode sedangkan penelitian yang dilakukan adalah dengan pendekatan kualitatif . Selain itu Jenjang pendidikan juga berbeda penelitian ini di sma muhammadiyah cimahi dan sma padalarang pada kelas X sedangkan lokasi penelitian peneliti di Mtsn 1 Lumajang .

c. Ami Siti Aminah, Nana Supriatna, dan Yunita Haryani, 2023, Dengan Judul Skripsi, Pengaruh game online terhadap prestasi belajar ips siswa kelas XI di sekolah mts an nur maruyung 2022/2023.

Persamaan peneliti ini dengan penelitian peneliti adalah pada bidang yang di teliti yaitu pengaruh game online. Dimana penelitian ini menggunakan penelitian metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian yang dilakukan adalah dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Perbedaannya pada jenis penelitian pada jenjang pendidikan juga berbeda penelitian ini di mts an nur maruyung sedangkan lokasi

penelitian peneliti di Mtsn 1 Lumajang.

- d.** Nik haryanti, Mar'atul Hasanah, dan Setyaning Utami , 2022, Dengan Judul Skripsi Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung .
- Persamaan peneliti ini dengan penelitian peneliti adalah pada bidang yang di teliti yaitu Pengaruh Game Online dan sama sama meneliti tentang prestasi belajar siswa . Perbedaannya pada jenis penelitian. Dimana penelitian ini menggunakan pendekatan survey kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan adalah dengan pendekatan kuantitatif . Selain itu Jenjang pendidikan juga berbeda penelitian ini di Mi sedangkan lokasi penelitian peneliti di Mtsn 1 Lumajang.
- e.** Sumina Sibela, Akhiruddin dan Suhardianto, 2024 dengan judul jurnal, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sma Nasional Makassar. Persamaan peneliti ini dengan penelitian peneliti adalah pada bidang yang di teliti yaitu pengaruh game online dan sama sama meneliti tentang prestasi belajar siswa . Perbedaannya pada jenis penelitian. Dimana penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Selain itu Jenjang pendidikan juga berbeda penelitian ini di tingkat sekolah menengah atas sedangkan lokasi penelitian peneliti di mtsn 1 lumajang
- f.** Muh Zahfri,dan Amanudin 2024 Dengan Judul Skripsi Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Sma Nurul Falaah Gunung Sindur. Persamaan peneliti ini dengan penelitian peneliti adalah pada bidang yang di teliti yaitu pengaruh game online dan sama sama meneliti tentang prestasi belajar siswa . Perbedaannya pada jenis penelitian.

Dimana penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif. Selain itu Jenjang pendidikan juga berbeda penelitian ini di tingkat sekolah menengah atas sedangkan lokasi penelitian peneliti di mtsn 1 lumajang.

**Tabel 2.1**

**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Mutiah Laeliah dan a. fachruroji,dengan judul Skripsi, “pengaruh game online terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam”	a. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online. b. Prestasi belajar	a. Menggunakan penelitian kuantitatif
2	Ami Siti Aminah,Nana Supriatna,Yunita haryani, 2022/2023, Dengan Judul Skripsi, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas XI di sekolah mts an nur maruyung 2022/2023”.	a. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online. b. Prestasi belajar	Peneliti terdahulu menggunakan objek Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX DI Sekolah Mts An-Nur Maruyung sedangkan pada rencana penelitian ini menggunakan objek pengaruh

			game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran ips di mtsn 1 lumjang
3	Nik Haryanti,Mar'atul Hasanah dan Setyaning utami, Dengan Judul Skripsi “ Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Mifathul Huda Sendang Tulungagung ”.	a. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online. b. Prestasi belajar	Peneliti terdahulu menggunakan objek Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX DI Sekolah Mts An-Nur Maruyung  sedangkan pada rencana penelitian ini menggunakan objek pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran ips di mtsn 1 lumjang

4	Sumini Sibela, Akhirudin, Suhardianto dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Nasional Makassar ”	a. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online. a. Prestasi belajar	Menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif
5.	Muh Zafri dan Aminudin, Dengan Judul Skripsi “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Nurul Falah Gunung Sindur”	a. Sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online. b. Prestasi belajar	Peneliti terdahulu menggunakan objek Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Nurul Falah Gunung Sindur sedangkan pada rencana penelitian ini menggunakan objek pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran ips di

			mtsn 1 lumjang
--	--	--	----------------

## B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Berbeda dengan penelitian kuantitatif, posisi teori dalam penelitian kualitatif diletakkan sebagai prespektif, bukan untuk diuji.<sup>13</sup>

### a) Game Online

#### 1. Pengertian Game Online

Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komputer dan jaringan. Popularitasnya mencerminkan pesatnya perubahan dalam infrastruktur jaringan, yang awalnya terbatas pada jaringan lokal kecil, lalu bertransformasi menjadi internet dan terus meluas hingga saat ini. Sejak pertama kali muncul pada tahun 1969, game online telah menunjukkan potensi besar untuk menghubungkan banyak orang dalam satu platform.

Menurut Jessica Mulligan (1999), pada awalnya komputer hanya dapat digunakan oleh dua orang untuk bermain game secara bersamaan. Namun, dengan hadirnya teknologi time-sharing pada komputer, jumlah

<sup>13</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember:IAIN Jember Press,2015),46

pemain yang dapat berpartisipasi dalam permainan meningkat secara signifikan. Kini, mereka tidak perlu lagi berada di ruangan yang sama untuk menikmati pengalaman bermain bersama dalam format Multiplayer Games.

Pada tahun 1970, dengan kemunculan jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak lagi terbatas pada Local Area Network (LAN) saja. Sebaliknya, jaringan ini mulai mencakup Wide Area Network (WAN), yang akhirnya berkembang menjadi apa yang kita kenal sebagai internet..

Permainan daring pada awalnya banyak berupa simulasi perang atau simulasi penerbangan yang dikembangkan untuk tujuan militer. Seiring berjalannya waktu, permainan tersebut mulai dimanfaatkan secara komersial.<sup>14</sup> Game-game ini telah menjadi sumber inspirasi bagi munculnya dan berkembangnya berbagai jenis permainan lainnya.

Dalam artikelnya, Aradhana Gupta mencatat bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) mencabut sejumlah peraturan yang sebelumnya mengatur industri game. Setelah pencabutan tersebut, akses pemain ke game online dan kemajuan industri game online mengalami lonjakan yang signifikan.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana perangkat yang digunakan saling terhubung melalui jaringan internet. Saat ini, perkembangan game online berjalan dengan cepat, mencakup berbagai aspek seperti metode tampilan gameplay,

---

<sup>14</sup> Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). Jangan suka game online: Pengaruh gameonline dan tindakan pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.

grafik game, resolusi gambar, dan banyak lagi.<sup>15</sup> Permainan online semakin menarik dan menyenangkan. Beragam jenis game, mulai dari game perang, petualangan, fighting, hingga game online lainnya, menambah daya tarik tersendiri bagi para pemain. Semakin menarik sebuah game, semakin banyak pula orang yang tergoda untuk memainkannya.

Saat ini, game online sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Dulu, kita hanya bisa bermain game online melalui komputer, namun sekarang, ponsel pintar juga memungkinkan kita mengakses berbagai permainan tersebut. Sebagian besar pemain saat ini memanfaatkan ponsel mereka dengan jaringan internet yang memadai untuk bermain game online. Untuk mengunduh game di ponsel, biasanya mereka menggunakan Google Play Store, di mana tersedia berbagai aplikasi, baik gratis maupun berbayar.

Di Google Play Store, kita bisa menemukan berbagai jenis game online, termasuk yang populer saat ini seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan AOV. Banyak pemain memainkan game ini untuk mengatasi kebosanan dari rutinitas harian, seperti bekerja dan belajar, serta untuk mengisi waktu luang mereka. Namun, ada juga yang menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh, hanya untuk bermain. Kebiasaan ini dapat berujung pada kecanduan, yang dapat menimbulkan kerugian signifikan, berpengaruh pada aspek pembelajaran dan kualitas hidup.

---

<sup>15</sup> Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).

## 1) Jenis Jenis Game Online

### a) Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)

MMORPG adalah jenis permainan online yang memungkinkan ribuan pemain untuk saling berinteraksi dalam dunia virtual yang luas dan terbuka. Dalam permainan ini, pemain dapat menciptakan karakter mereka sendiri, menjelajahi lingkungan virtual, menyelesaikan berbagai misi, serta berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia. Dalam MMORPG<sup>16</sup>, interaksi sosial sangat ditekankan dalam permainan ini, karena banyak aktivitas yang melibatkan kolaborasi dan persaingan antara para pemain. Karakter pemain akan berkembang seiring berjalannya waktu dan pencapaian yang diraih dalam permainan. Selain itu, biasanya terdapat sistem ekonomi dan sosial yang kompleks. Jenis permainan ini sering kali menawarkan pengalaman yang mendalam, memungkinkan pemain untuk merasakan kehidupan dalam dunia fiksi selama beberapa waktu.

Hal ini membuatnya sangat populer di kalangan mereka yang mencari keterlibatan emosional yang lebih dalam saat bermain.

### b) First-Person Shooter (FPS)

FPS adalah jenis permainan online yang berfokus pada aksi tembak-menembak dengan sudut pandang pertama, di mana pemain merasakan dunia permainan melalui mata karakter yang mereka kendalikan. Dalam game ini, pemain biasanya bersaing untuk

---

<sup>16</sup> Wanda Sri Wahyuni, Dan Riadi Pratama, Saepul Dahyar, Muhammad Jahran Rivaldi, & Herli Antoni. (2025). Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 148–160.

mengalahkan lawan melalui pertempuran yang intens, menggunakan berbagai senjata dan taktik yang berbeda. Game FPS sering kali menekankan pentingnya kecepatan, strategi, dan ketepatan dalam bertindak, sehingga menjadi favorit di kalangan pemain yang mencari tantangan fisik dan mental. Meskipun sering kali menerima kritik karena konten kekerasannya, game FPS juga bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan koordinasi tangan-mata, kemampuan pengambilan keputusan yang cepat, dan kerjasama tim..

**c) Real-Time Strategy (RTS)**

Game RTS (Real-Time Strategy) menuntut pemain untuk merencanakan dan melaksanakan strategi secara real-time. Dalam permainan ini, pemain harus mengelola sumber daya, membangun basis, serta mengendalikan unit militer atau pasukan untuk berperang melawan pemain lain atau komputer. Kecepatan dalam pengambilan keputusan dan perencanaan jangka panjang sangat krusial dalam genre ini. Pemain dituntut untuk berpikir beberapa langkah ke depan, mengelola berbagai aspek permainan secara simultan, dan mengadaptasi taktik mereka sesuai dengan situasi yang terus berubah. Beberapa game RTS yang terkenal mencakup peperangan besar dan pengelolaan kerajaan, di mana pemain wajib memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk mengalahkan lawan mereka.

**d) Casual Games**

Permainan santai, atau yang sering dikenal sebagai casual games, adalah jenis permainan yang dirancang untuk dimainkan dengan cepat dan tidak memerlukan komitmen jangka panjang. Game

ini biasanya mudah diakses, tanpa memerlukan keterampilan khusus, sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan usia.

## 2. Indikator Game Online

Di sini di nyatakan bahwa game online dapat di ukur dengan indikator, Waktu bermain game online, Kualitas game, Interaksi sosial

### 1) Pengertian Waktu Bermain Game Online

Waktu bermain game online adalah durasi atau lamanya seseorang menghabiskan waktu untuk bermain game berbasis daring dalam periode tertentu, baik harian maupun mingguan. Waktu ini menjadi indikator utama dalam menilai tingkat intensitas penggunaan game dan potensial pengaruhnya terhadap perilaku, kesehatan mental, maupun performa akademik pengguna. Menurut Fitriani & Rahmawati, durasi bermain game yang tinggi (lebih dari 3 jam per hari) berkorelasi negatif terhadap konsentrasi belajar. Maka, waktu bermain bukan hanya soal kuantitas, tetapi juga tentang bagaimana durasi tersebut berdampak pada fungsi kehidupan lainnya.<sup>17</sup>

#### a) Teori Terkait Waktu Bermain Game Online

- **Displacement Theory (Teori Pergeseran Aktivitas)<sup>18</sup>**

Displacement Theory menjelaskan bahwa waktu adalah sumber daya terbatas. Ketika seseorang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game, maka waktu untuk aktivitas lain—seperti belajar, bersosialisasi, dan tidur—akan berkurang.

Dalam konteks ini, waktu bermain game berlebih dapat

<sup>17</sup> Fitriani, N., & Rahmawati, L. (2023). *Pengaruh waktu bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 8(2), 97–104.

<sup>18</sup> Susanto, A., & Widodo, R. (2024). *Analisis pergeseran waktu belajar akibat intensitas bermain game online di kalangan remaja*. *Jurnal Pendidikan Remaja*, 12(1), 25–34.

menggantikan waktu belajar, yang berdampak pada prestasi akademik. Dalam penelitian terbaru oleh Susanto & Widodo, ditemukan bahwa siswa yang bermain game lebih dari 2 jam sehari mengalami penurunan durasi belajar hingga 35% dibandingkan dengan yang bermain di bawah 1 jam.

- **Self-Regulation Theory (Teori Regulasi Diri)<sup>19</sup>**

Teori ini menekankan bahwa individu perlu memiliki kemampuan untuk mengelola waktu, dorongan, dan perilaku mereka agar bisa mencapai tujuan jangka panjang. Dalam konteks game online, siswa yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung mampu membatasi waktu bermain sehingga tidak mengganggu aktivitas penting lainnya.

Penelitian terbaru oleh Mahendra menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara kemampuan self-regulation dan pengendalian waktu bermain game online. Siswa dengan regulasi diri tinggi hanya bermain rata-rata 1 jam per hari dan memiliki prestasi akademik lebih stabil.

- **Theory of Planned Behavior (TPB)<sup>20</sup>**

Theory of Planned Behavior menyatakan bahwa perilaku seseorang (termasuk durasi bermain game) dipengaruhi oleh niat, norma sosial, dan kontrol perilaku. Bila seseorang merasa bermain game adalah hal yang diterima sosial dan menyenangkan, serta merasa mampu mengendalikannya, maka durasi bermain bisa

---

<sup>19</sup> Mahendra, D. (2023). *Regulasi diri sebagai prediktor penggunaan game online pada siswa SMA*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, 9(3), 145–153.

<sup>20</sup> Yuliana, S., & Kurniawan, T. (2024). *Peran norma sosial dan niat perilaku terhadap durasi bermain game online berdasarkan Theory of Planned Behavior*. Jurnal Sositoknologi Digital, 6(1), 54–63.

bertambah atau tetap terkendali.

#### b) **Pengertian Kualitas Game Online**

Kualitas game online merujuk pada sejauh mana sebuah game daring (online) <sup>21</sup>memenuhi ekspektasi dan kepuasan pengguna melalui aspek-aspek teknis dan non-teknis seperti gameplay, grafis, kecepatan server, interaktivitas sosial, kemudahan penggunaan, serta dukungan teknis. Game dengan kualitas tinggi cenderung memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan, menantang, dan membuat pemain lebih terlibat. Menurut Handayani & Saputra, kualitas game online sangat berperan dalam membentuk persepsi pengguna terhadap kenyamanan, ketertarikan, dan lama waktu bermain. Game yang berkualitas juga dapat mempengaruhi motivasi intrinsik pemain untuk terus menggunakan game tersebut

##### a). **Teori : Game Experience Theory**

Menurut **Ermi & Mäyrä (2023)**, pengalaman bermain game

(game experience) ditentukan oleh elemen-elemen seperti:

- **Challenge:** tingkat kesulitan yang seimbang
- **Immersion:** sejauh mana pemain merasa terlibat secara emosional dan sensorik
- **Social presence:** fitur interaksi sosial dalam game seperti chat, guild, atau kerja sama tim Ketiga aspek ini merupakan indikator penting dari kualitas game online.

---

<sup>21</sup> Handayani, M., & Saputra, D. (2023). *Pengaruh kualitas game online terhadap loyalitas pengguna di kalangan remaja*. Jurnal Teknologi dan Media Digital, 10(2), 122–131.

## **b. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah proses saling mempengaruhi antar individu atau kelompok dalam membangun hubungan sosial. Dalam konteks game online, interaksi terjadi melalui komunikasi verbal/non-verbal, kerja sama, kompetisi, dan pertukaran simbolik antar pemain.

### **e) Teori Interaksionisme Simbolik**

Individu membentuk makna melalui simbol dan interaksi. Dalam game online, pemain menggunakan nickname, avatar, emotes, dan chat sebagai simbol yang mencerminkan identitas dan peran mereka. Makna-makna sosial (seperti pertemanan, status, kepercayaan) terbentuk melalui pengalaman bermain bersama.

Contoh: Dalam game seperti Mobile Legends atau PUBG, istilah seperti “carry,” “noob,” atau “AFK” adalah simbol yang punya makna sosial kuat dan membentuk dinamika kelompok.

### **f) Teori Dramaturgi (Erving Goffman)**

Masyarakat dianalogikan seperti panggung teater. Individu memainkan peran untuk membentuk impresi di hadapan orang lain. Dalam game online, pemain menyajikan “front stage” (identitas virtual) dan menyembunyikan “back stage” (kehidupan nyata mereka).

Contoh: Dalam game Among Us, pemain "berpura-pura" tidak bersalah, bernegosiasi, dan berstrategi untuk memengaruhi impresi sosial lawan main.<sup>22</sup>

**g) Social Identity Theory (Henri Tajfel)**

Identitas sosial terbentuk dari keanggotaan dalam kelompok. Game online memfasilitasi terbentuknya kelompok seperti guild, clan, atau tim yang menjadi bagian penting dari identitas pemain. Ini bisa memperkuat solidaritas atau bahkan rivalitas antar kelompok.

Contoh: Rivalitas antar guild di game Clash of Clans atau antar tim e- sports seperti EVOS vs RRQ.

**h) Proteus Effect**

Identitas avatar memengaruhi perilaku nyata pemain. Pemain cenderung menyesuaikan sikap dan tindakan mereka sesuai tampilan atau karakteristik avatarnya.

Contoh: Pemain dengan avatar dominan (seperti hero kuat atau karakter keren) cenderung lebih percaya diri dan asertif dalam interaksi sosial di game.

**i) Social Contagion Theory (Kontagion Sosial)**

Perilaku dan emosi bisa menyebar dalam jaringan sosial digital.

Dalam game online, tindakan seperti memberi hadiah, membantu, atau bahkan bersikap toxic dapat menyebar dan memengaruhi perilaku pemain lain.

<sup>22</sup> Puspitasari, N. M., & Harianto, S. (2023). Jurnal Socioteknologi, 22(1), 51–61.

Contoh: Dalam game Sky: Children of the Light, ketika satu pemain menunjukkan kebaikan (misalnya memberi item), pemain lain terdorong meniru

## 2) Prestasi Belajar

Prestasi, menurut Kamus Bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai, dilakukan, atau dikerjakan. Kata "prestasi" sendiri asalnya dari bahasa Belanda, yaitu "prestatie", dan dalam bahasa Indonesia, ia berarti hasil dari suatu usaha. Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar umumnya berkaitan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar mencakup pembentukan karakter peserta didik. Istilah prestasi sering digunakan dalam beragam bidang dan kegiatan, seperti kesenian, olahraga, dan khususnya dalam pendidikan.

Menurut M. Fathurohman dan Sulistyorini, prestasi adalah hasil yang dicapai melalui aktivitas yang telah dilakukan. Mereka juga mendefinisikan prestasi belajar sebagai penilaian terhadap hasil usaha dalam kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian peserta didik. Sementara itu, Muhibbin Syah menyatakan bahwa prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu program. Penting untuk dicatat bahwa prestasi tidak mungkin diraih tanpa adanya usaha yang sungguh-sungguh dari individu. Di sisi lain, Slameto menekankan bahwa prestasi belajar siswa dapat diukur dari sejauh mana siswa

menguasai tujuan pembelajaran, yang dinilai melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah.

#### **a. Jenis-jenis Prestasi Belajar**

Menurut Siti, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil dari aktivitas belajar yang dilakukan seseorang, yang meliputi usaha, latihan, dan pengalaman. Prestasi tersebut, pada gilirannya, tidak terlepas dari pengaruh faktor eksternal yang memengaruhi peserta didik.

Dalam taksonomi Bloom, teori yang dikemukakan mengarahkan tujuan belajar siswa untuk mencapai tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui ketiga ranah ini, kita dapat mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam menyerap hasil pembelajaran. Dengan demikian, prestasi belajar dapat dianalisis berdasarkan penguasaan siswa atas ketiga ranah tersebut. Untuk itu, penulis akan menguraikan lebih rinci mengenai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan yang terdapat dalam teori Bloom.

##### **1) Cognitive Domain (Ranah Kognitif)**

Domain Kognitif mencakup berbagai perilaku yang menekankan aspek intelektual, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognitif ini menjadi enam tingkatan. Terdapat dua bagian dalam domain ini; bagian pertama berfokus pada Pengetahuan (kategori 1), sementara bagian kedua mencakup Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2 hingga 6).

**a) Pengetahuan (Knowledge).**

Berisi kemampuan untuk mengenali dan mengingat istilah-istilah, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Pengetahuan juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.

**b) Pemahaman (Comprehension).**

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari. Selain itu, pemahaman juga ditunjukkan melalui kemampuan untuk membaca dan memahami berbagai bentuk informasi, seperti gambar, laporan, tabel, diagram, instruksi, dan peraturan.

**c) Aplikasi (Application).**

Aplikasi atau penerapan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan kaidah atau metode tertentu pada kasus atau masalah yang konkret dan baru. Pada tingkat ini, seseorang menunjukkan kemampuannya dalam menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya dalam konteks kerja yang relevan.

**d) Analisis (Analysis).**

Analisis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan lebih baik. Pada tingkat analisis, seseorang mampu mengevaluasi informasi yang diterima dan membagi serta mengorganisirnya ke dalam bagian-bagian

kecil, guna mengenali pola atau hubungan yang ada. Selain itu, individu ini juga dapat mengidentifikasi serta membedakan faktor penyebab dan akibat dalam sebuah skenario yang kompleks.

**e) Sintesis (Synthesis).**

Sintesis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu kesatuan atau pola baru. Seseorang yang berada pada tahap sintesis mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat. Mereka juga dapat mengidentifikasi data atau informasi yang diperlukan guna menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

**f) Evaluasi (Evaluation).**

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membentuk pendapat mengenai suatu atau beberapa hal, disertai dengan pertanggungjawaban atas pendapat tersebut, berdasarkan kriteria tertentu. Proses evaluasi dikenal melalui kemampuan memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, atau metodologi, dengan menggunakan kriteria yang sesuai atau standar yang berlaku untuk memastikan efektivitas atau manfaat yang dihasilkan.

**a. Affective Domain (Ranah Afektif)**

Ranah afektif mencakup berbagai perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara beradaptasi.

Tujuan pendidikan dalam ranah afektif terdiri dari beberapa aspek:

**1) Penerimaan (Receiving/Attending)**

Penerimaan mencakup kepekaan terhadap adanya suatu rangsangan serta kesiapan untuk memperhatikan stimulasi tersebut, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang disampaikan oleh guru.

**2) Tanggapan (Responding).**

Memberikan reaksi terhadap fenomena di lingkungan sekitarnya mencakup persetujuan, kesediaan, serta kepuasan dalam memberikan tanggapan.

**3) Penghargaan (Valuing).**

Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk mengevaluasi sesuatu dan berperilaku sesuai dengan evaluasi tersebut. Hal ini dimulai dengan munculnya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan, yang kemudian diekspresikan melalui tindakan yang konsisten dengan sikap batin tersebut.

**4) Pengorganisasian (Organization).**

Menggabungkan nilai-nilai yang beragam, menyelesaikan konflik di antara mereka, dan membangun sebuah sistem nilai yang konsisten merupakan hal yang penting. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk menciptakan sistem nilai yang berfungsi sebagai pedoman dan pegangan dalam hidup. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan dalam skala nilai berdasarkan prioritasnya, di mana nilai-nilai inti harus selalu diperjuangkan, sementara nilai-nilai yang kurang penting dapat dipertimbangkan secara lebih fleksibel.

**5) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (Characterization by a Value or Value Complex)**

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilakunya merupakan bagian penting dari karakteristik gaya hidup seseorang. Karakteristik ini mencakup kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan sedemikian rupa,

sehingga nilai tersebut menjadi bagian dari diri (internalisasi) menjadi pedoman yang jelas dalam mengatur kehidupannya.

### **B. Psychomotor Domain (Ranah Psikomotor)**

Keterampilan motorik mencakup perilaku yang menekankan aspek-aspek seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf Sabri dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Pendidikan" menjelaskan bahwa keterampilan ini dinamakan motorik karena melibatkan secara langsung otot, urat, dan persendian. Oleh karena itu, keterampilan ini sangat berakar pada aspek fisik manusia.

Seseorang yang memiliki keterampilan motorik mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengoordinasikan gerakan anggotanya secara harmonis. Salah satu ciri khas keterampilan motorik adalah kemampuan otomatisasi, di mana gerakan yang dilakukan berlangsung secara teratur serta terasa nyaman dan luwes tanpa perlu dipikirkan lagi apa yang harus dilakukan atau alasan di balik setiap tindakan tersebut.

### **C. Fungsi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar memiliki beberapa fungsi utama. Pertama, prestasi belajar berperan sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, prestasi belajar juga dapat menjadi simbol pemuasan terhadap hasrat ingin tahu.

#### **1) Prestasi belajar**

Sebagai sumber informasi untuk inovasi di bidang pendidikan, dapat diasumsikan bahwa prestasi belajar berfungsi sebagai pendorong bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam

teknologi. Selain itu, prestasi tersebut juga berperan sebagai umpan balik yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

## 2) Prestasi belajar sebagai

Indikator dalam situasi pendidikan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu indikator internal dan eksternal. Indikator internal berfokus pada prestasi belajar sebagai cerminan tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa kurikulum yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Sementara itu, indikator eksternal merujuk pada tinggi rendahnya prestasi belajar sebagai ukuran tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsi yang mendasarinya adalah bahwa kurikulum yang digunakan juga harus relevan dengan kebutuhan masyarakat.

## 3) Prestasi belajar dapat dijadikan

Indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi fokus utama yang perlu diperhatikan, karena merekalah yang diharapkan dapat memahami dan menyerap semua materi yang disampaikan. Untuk mengukur prestasi belajar, kita dapat menggunakan metode penilaian yang tepat. Adapun tujuan dan fungsi penilaian adalah :

- a) Penilaian berfungsi efektif.
- b) Penilaian berfungsi diagnostik.
- c) Penilaian berfungsi sebagai penempatan
- d) Penilaian berfungsi mengukur keberhasilan

Melihat berbagai fungsi dari prestasi belajar yang telah disebutkan, penting untuk memahami dan mengenali prestasi belajar peserta didik, baik secara

individu maupun dalam kelompok. Hal ini karena prestasi belajar bukan hanya berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga sebagai tolak ukur kualitas suatu institusi pendidikan. Selain itu, prestasi belajar juga berperan sebagai umpan balik yang berharga bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

### **C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Nu'man Somantri mendefinisikan pendidikan IPS di sekolah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan mengandung arti bahwa tingkat kesukaran bahan sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. Dufty mendefinisikan IPS sebagai "the process of learning to live with other people". Trianto mengatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, 2021.

NCSS yang dikutip Alan J Singer memberi pengertian IPS sebagai berikut:

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as*

*appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.*

IPS merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah IPS mengkaji secara sistematis dan terkordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikolog, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam. Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, 2021.

IPS sebagai perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari berbagai konsep ilmu ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah Menurut Wesley dalam IPS didefinisikan sebagai berikut:

*"The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school The social studies consist of geography. history economics, sociology, civics and various combination of these subject".*

(IPS merupakan ilmuilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi dari kesemuanya itu). Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, 2021.

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan/ integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi. ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan

pendidikan di sekolah ini mempertegas bahwa IPS tidak sama dengan ilmu ilmu sosial, akan tetapi ada hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu ilmu sosial. IPS mengambil salahsatu sumber bahan kajian dari disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS tidak bisa dipisahkan dari disiplin ilmu ilmu sosial.

## 2) Fungsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa terkait kehidupan bermasyarakat. Adapun beberapa fungsi utama dari pembelajaran IPS sebagai berikut:

a) Mengembangkan Pemahaman Sosial dan Budaya. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang luas tentang kehidupan sosial dan budaya di sekitar siswa. Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, 2021. Ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana individu berinteraksi dalam masyarakat, bagaimana sistem sosial dan budaya dibangun, serta bagaimana dinamika tersebut mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

b) Membangun Kesadaran dan Tanggung Jawab

Pemahaman sosial, IPS juga dirancang untuk menanamkan kesadaran sosial pada siswa. Siswa diajak untuk memahami pentingnya tanggung jawab sosial, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Pembelajaran ini mengajarkan kepada siswa bahwa sebagai anggota masyarakat, mereka memiliki peran aktif dalam menjaga keharmonisan sosial. Dengan belajar tentang norma dan aturan sosial, siswa diharapkan dapat bertindak sebagai individu yang bertanggung jawab dan beretika dalam interaksi sehari-hari. Hal ini sangat penting

dalam mengatasi berbagai masalah sosial seperti kemiskinan, ketidakadilan, dan konflik sosial.

c) Menciptakan Warga Negara yang Cerdas, Kritis, dan Bertanggung Jawab IPS memiliki peran strategis dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Melalui materi yang diajarkan, siswa diajak untuk menganalisis isu-isu sosial yang kompleks, baik yang terjadi di lingkup nasional maupun internasional. Dengan begitu, siswa diajak untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan pemikiran kritis dalam menilai masalah-masalah yang ada di sekitar mereka.

d) Memupuk Sikap Toleransi dan Pemahaman terhadap Keberagaman Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman budaya, agama, suku, dan tradisi. Pembelajaran IPS membantu siswa untuk mengenal dan memahami keberagaman ini dengan lebih baik. Dengan belajar tentang berbagai budaya dan kelompok masyarakat di Indonesia dan dunia, siswa diajak untuk mengembangkan sikap saling menghargai dan toleransi terhadap perbedaan. Eka Susanti, Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita, 2018.

e) Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Masa Depan IPS tidak hanya memberikan siswa pengetahuan tentang masa kini dan masa lalu, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam konteks globalisasi, siswa perlu memahami berbagai isu global seperti perdagangan internasional, perubahan iklim, migrasi, dan ketidaksetaraan ekonomi. Dengan memahami isu-isu ini, siswa dapat menjadi lebih adaptif dan mampu

berkontribusi dalam mencari solusi atas berbagai tantangan global yang muncul di masa depan.

f) Mendukung Pembentukan Karakter dan Moral

Pembelajaran IPS juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Dengan belajar tentang berbagai peristiwa sejarah, norma sosial, dan nilai-nilai kemanusiaan, siswa dapat mengembangkan rasa empati, integritas, dan kejujuran. IPS mengajarkan siswa untuk menjadi individu yang berintegritas, yang mampu menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran dan keadilan.

g) Menumbuhkan Pemahaman Historis yang Kritis IPS mencakup pembelajaran sejarah, yang memberikan pemahaman tentang bagaimana peristiwa masa lalu mempengaruhi perkembangan sosial, politik, dan ekonomi saat ini. Dengan memahami sejarah, siswa tidak hanya belajar tentang peristiwa-peristiwa besar, tetapi juga dapat melihat pola-pola yang berulang dalam masyarakat, seperti konflik, perubahan sosial, dan inovasi teknologi.

### 3) Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya tujuan IPS secara umum adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warganegara yang berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis. Tujuan IPS menurut NCSS yang dikutip Alan | Singer.

*"The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an*

*interdependent world*".

Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan. Asori Ibrahim menegaskan tujuan pendidikan IPS yaitu membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur demokratis, kreatif kritis. analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi pada pengembangan kehidupan sosial budaya, berkomunikasi dan produktif. Eka Susanti, Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita, 2018. Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, antara lain:

- a) Peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan IPS dalam Permendikbud no. 68 tahun 2013 adalah menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme dan aktivitas masyarakat pada bidang ekonomi dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sardiman menegaskan bahwa kompetensi dan tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu:

- a) Mengantarkan, membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan penuh kearifan untuk dapat memahami menyikapi dan ikut memecahkan masalah sosial.
- c) Membangun komitmen terhadap kemanusiaan dan menghargai nilai-nilai serta ikut mengembangkan nilai luhur dan budaya Indonesia. Eka Susanti, Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita, 2018.

Pendidikan IPS di sekolah memiliki tujuan dan tanggungjawab untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik. IPS membantu pengembangan individu peserta didik untuk peduli terhadap kondisi riil masyarakat serta mampu melakukan problem solving terhadap persoalan yang ada secara kritis, analitis dan bertanggungjawab. IPS bertujuan untuk melatih peserta didik agar berfikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga adaptabel terhadap kehidupan masyarakat. Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, 2021.

### C. Teori yang Menjelaskan Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar

#### a) Teori Behavioristik (Skinner, dalam konteks digital learning)

Teori behavioristik menekankan pengaruh lingkungan terhadap perilaku. Game online memberi stimulus berupa hadiah, skor, dan tantangan yang memotivasi respons pemain. Namun, jika tidak dikontrol, stimulus ini bisa menggantikan minat terhadap belajar formal, sehingga prestasi menurun. Aplikasi: Jika siswa terbiasa dengan reward instan dalam game, mereka cenderung bosan dengan pembelajaran yang tidak langsung memberi hasil.

#### b) Cognitive Load Theory (Sweller, 2023)<sup>23</sup>

Game yang terlalu intensif bisa meningkatkan cognitive load (beban kognitif), mengganggu kemampuan otak dalam menyimpan dan memproses informasi pembelajaran, sehingga menurunkan efektivitas belajar.

#### c) Uses and Gratifications Theory (UGT)<sup>24</sup>

Teori ini menjelaskan bahwa pengguna (termasuk siswa) menggunakan media digital seperti game untuk memenuhi kebutuhan hiburan, pelarian, atau sosialisasi. Jika intensitas bermain terlalu tinggi, perhatian terhadap belajar bisa terganggu, berdampak negatif pada prestasi. Berdasarkan teori behavioristik, cognitive load, dan UGT, dapat disimpulkan bahwa **pengaruh game online terhadap prestasi belajar bersifat dua arah (positif dan negatif),**

---

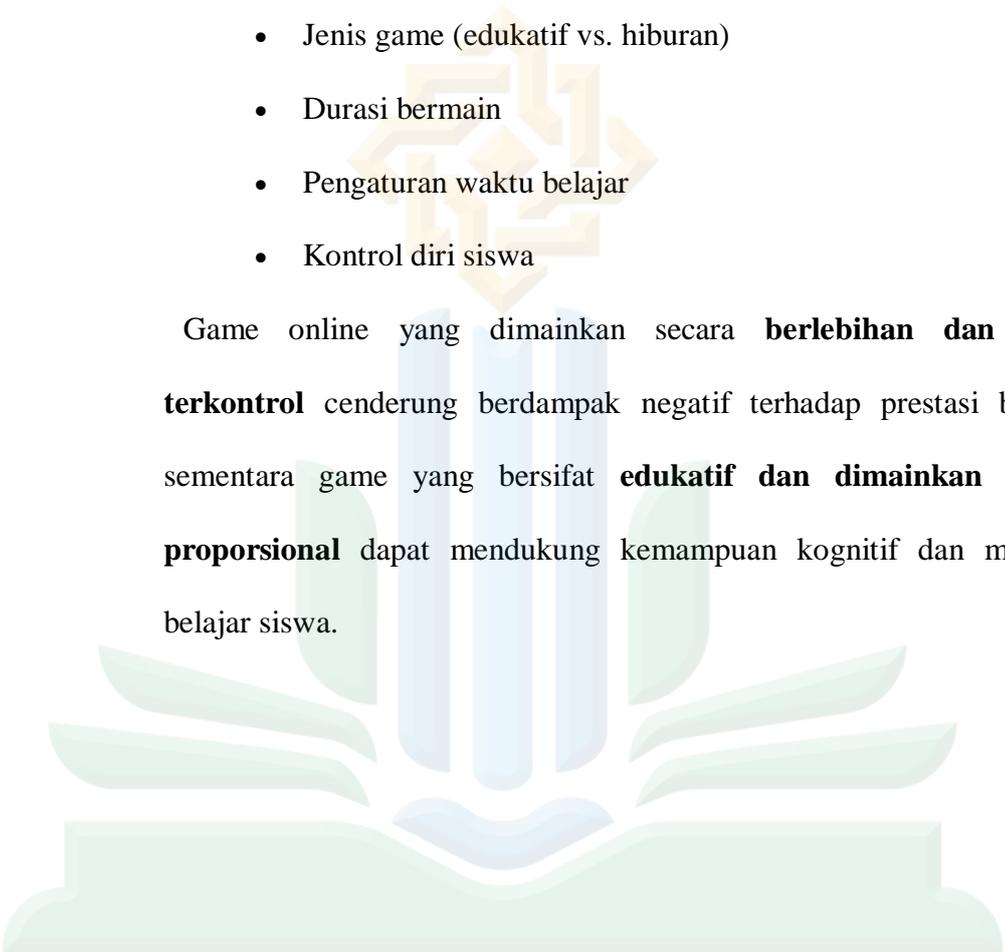
<sup>23</sup> Sweller, J. (2023). *Revisiting Cognitive Load in Multimedia and Game-Based Learning*. Journal of Educational Psychology, 115(1), 14–29.

<sup>24</sup> Yusuf, R., & Wulandari, S. (2023). *Uses and Gratifications dalam Penggunaan Game Online oleh Remaja*. Jurnal Komunikasi Remaja Digital, 7(1), 66–74.

tergantung pada:

- Jenis game (edukatif vs. hiburan)
- Durasi bermain
- Pengaturan waktu belajar
- Kontrol diri siswa

Game online yang dimainkan secara **berlebihan dan tidak terkontrol** cenderung berdampak negatif terhadap prestasi belajar, sementara game yang bersifat **edukatif dan dimainkan secara proporsional** dapat mendukung kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan, dan jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada fenomena objektif yang dapat dianalisis secara statistik. Metode survei diadopsi sebagai alat utama dalam penelitian ini, dimana metode ini adalah salah satu bentuk penelitian kuantitatif yang menggunakan pertanyaan terstruktur yang sama untuk seluruh responden. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dicatat, diolah, dan dianalisis secara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah kuesioner yang disebarakan kepada responden, sehingga pengumpulan dan pengolahan data dapat dilakukan secara efektif. Jawaban yang diperoleh dari responden dalam survei ini sangat penting bagi peneliti untuk menarik kesimpulan mengenai populasi yang diteliti. Secara umum, teknik pengambilan sampel dilakukan melalui metode Survei Cohort, di mana survei dilakukan oleh sekelompok orang untuk memantau perkembangan suatu fenomena dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, penetapan populasi dilakukan dengan cermat, dan proses pengumpulan data dilaksanakan secara menyeluruh. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengonfirmasi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

## **B. Populasi dan Sample**

### **a. Populasi**

Populasi merujuk pada suatu wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu, sesuai dengan penentuan oleh peneliti untuk tujuan analisis dan pengambilan kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang ditetapkan adalah seluruh siswa MTsN 1 Lumajang. Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, total jumlah siswa di MTsN 1 Lumajang adalah sekitar 60 siswa.

### **b. Sample**

Sampel merupakan bagian dari total anggota populasi yang diambil melalui metode tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan mencakup seluruh siswa MTsN 1 Lumajang. Penentuan sampel dilakukan dengan menerapkan *sample jenuh* *Sampel jenuh* atau *census sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian<sup>25</sup>. Ini berbeda dengan teknik pengambilan sampel lainnya, di mana hanya sebagian kecil dari populasi yang menjadi sampel.

#### **Alasan menggunakan sampel jenuh:**

- **Populasi kecil:**

Teknik ini sering digunakan ketika populasi yang diteliti relatif kecil, biasanya kurang dari 30 orang.

---

<sup>25</sup> Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- **Keakuratan tinggi:**

Sampel jenuh memberikan gambaran yang paling akurat tentang populasi karena semua anggota populasi terlibat dalam penelitian.

- **Generalisasi kesalahan kecil:**

Ketika ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil, sampel jenuh menjadi pilihan yang tepat.

- **Meminimalkan kesalahan:**

Penggunaan sampel jenuh membantu meminimalkan kesalahan generalisasi dalam penelitian, karena semua anggota populasi terwakili.

**Contoh penggunaan:**

- Penelitian tentang karakteristik mahasiswa di suatu sekolah kecil, di mana seluruh mahasiswa dijadikan sampel.
- Penelitian tentang kualitas produk yang diproduksi oleh suatu pabrik kecil, di mana semua produk dijadikan sampel.

Perbedaan dengan teknik pengambilan sampel lain:

Sampel jenuh berbeda dengan teknik pengambilan sampel lain seperti random sampling atau purposive sampling. Pada random sampling, anggota sampel dipilih secara acak, sedangkan pada purposive sampling, anggota sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Dalam hal ini, sampel jenuh tidak menggunakan metode pemilihan yang selektif, melainkan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel.

## C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam upaya memperoleh data yang akurat untuk penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu aspek yang krusial dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat dan relevan. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah pengisian kuesioner.

#### 1. Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan alat yang melibatkan serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk dijawab. Pengisian kuesioner dapat dilakukan secara langsung, melalui pos, atau secara online. Kuesioner dalam studi ini terbagi menjadi dua jenis: angket tertutup dan angket terbuka. Namun, yang digunakan adalah angket tertutup, di mana responden hanya perlu memilih dari jawaban yang telah tersedia. Angket ini ditujukan kepada seluruh siswa MTsN 1 Lumajang untuk menggali persepsi mereka.

#### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kuantitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan instrumen yang sesuai dengan jenis dan karakteristik penelitian. Instrumen pengumpulan data

berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan empat instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai aspek atau karakteristik responden. Peneliti menyebarkan kuesioner ini kepada seluruh siswa MTsN 1 Lumajang untuk mendapatkan data yang diperlukan.

2. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mencatat secara teliti dan berurutan tentang kondisi lingkungan objek yang relevan dengan penelitian, yang diamati secara langsung. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi di MTsN 1 Lumajang untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

3. Wawancara

Dalam penelitian, sangat penting untuk memperoleh pandangan dan opini dari individu yang berkaitan dengan subjek yang diteliti. Wawancara adalah upaya untuk bertemu antara dua orang atau lebih dengan tujuan saling bertukar informasi dan gagasan melalui dialog tanya jawab. Proses ini memberikan kesempatan untuk membangun pemahaman mengenai topik yang diteliti. Dengan demikian, kesimpulan dari wawancara adalah hasil dari interaksi dialogis antara

penulis dan individu yang relevan dengan subjek penelitian

#### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini dipergunakan sebagai langkah pendukung. Metode ini bertujuan untuk mencatat berbagai hal yang bersifat dokumenter dan berhubungan erat dengan isu yang sedang diteliti. Dokumentasi yang dimaksud meliputi arsip nilai raport serta nilai rata-rata.

#### 3. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner yang dirancang khusus sebagai instrumen utama. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur berbagai fenomena, baik di bidang alam maupun sosial.

Dengan demikian, tujuan penggunaan instrumen tersebut adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam

mengenai masalah atau fenomena yang ingin diteliti.

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang

untuk mengumpulkan data yang akurat melalui penggunaan

skala Likert. Sugiyono menjelaskan bahwa skala Likert

berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi

individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam

penerapannya, responden diminta untuk memberikan

penilaian dengan memberikan skor yang mencerminkan

tingkat dukungan mereka terhadap pernyataan yang

disajikan, khususnya pernyataan yang bersifat positif. Langkah ini diambil untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai tanggapan yang sesuai dengan fakta yang ada.

#### D. Uji Instrumen Penelitian

##### a. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian (seperti angket/kuesioner) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika instrumen valid, maka butir-butir pertanyaannya benar-benar mengukur konsep atau variabel yang dimaksud (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.1**

#### Validitas Item Variabel X (Game Online)

No.	Nilai r hitung	Sig. (p)	r tabel	Keterangan
1	0,359	0,005	0,254	Valid
2	0,454	0,000	0,254	Valid
3	0,378	0,003	0,254	Valid
4	0,286	0,027	0,254	Valid
5	0,418	0,001	0,254	Valid
6	0,617	0,000	0,254	Valid
7	0,587	0,000	0,254	Valid
8	0,653	0,000	0,254	Valid
9	0,280	0,030	0,254	Valid
10	0,444	0,000	0,254	Valid

11	0,593	0,000	0,254	Valid
12	0,566	0,000	0,254	Valid
13	0,238	0,067	0,254	Tidak Valid
14	0,326	0,011	0,254	Valid
15	0,371	0,004	0,254	Valid
16	0,481	0,004	0,254	Valid
17	0,445	0,000	0,254	Valid
18	0,117	0,375	0,254	Tidak Valid
19	0,128	0,328	0,254	Tidak Valid
20	0,377	0,003	0,254	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS, diperoleh bahwa terdapat 3 item dalam kuesioner memiliki nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel (0,254) ditunjukkan pada nomor tabel 13, 18, dan 19. Sisanya item tersebut dalam kuesioner memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel

(0,254) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Berikut ini tabel keseluruhan data yang valid :

**Tabel 3.2**

**Validitas Item Variabel X (Game Online)**

No.	Nilai $r$ hitung	Sig. (p)	$r$ tabel	Keterangan
1	0,345	0,007	0,254	Valid
2	0,470	0,000	0,254	Valid
3	0,384	0,002	0,254	Valid
4	0,264	0,041	0,254	Valid
5	0,447	0,000	0,254	Valid

6	0,617	0,000	0,254	Valid
7	0,583	0,000	0,254	Valid
8	0,633	0,000	0,254	Valid
9	0,274	0,034	0,254	Valid
10	0,438	0,000	0,254	Valid
11	0,593	0,000	0,254	Valid
12	0,573	0,000	0,254	Valid
13	0,267	0,039	0,254	Valid
14	0,322	0,012	0,254	Valid
15	0,400	0,002	0,254	Valid
16	0,504	0,000	0,254	Valid
17	0,466	0,000	0,254	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS, diperoleh bahwa seluruh item dalam kuesioner memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel

(0,254) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Dengan demikian, semua item dalam instrumen ini dinyatakan valid dan layak untuk

digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang dimaksud secara tepat dan akurat. Validitas yang tinggi merupakan syarat utama agar data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi sesungguhnya dari objek penelitian.

Tabel 3.3

**Validitas Item Variabel Y (Prestasi Belajar  
Siswa)**

No.	r hitung	Sig	r tabel	Keterangan
1	0,547	0,000	0,254	Valid
2	0,530	0,000	0,254	Valid
3	0,585	0,000	0,254	Valid
4	0,700	0,000	0,254	Valid
5	0,771	0,000	0,254	Valid
6	0,697	0,000	0,254	Valid
7	0,541	0,000	0,254	Valid
8	0,720	0,000	0,254	Valid
9	0,652	0,000	0,254	Valid
10	0,727	0,000	0,254	Valid
11	0,721	0,000	0,254	Valid
12	0,678	0,000	0,254	Valid

Berdasarkan tabel di atas, semua butir pertanyaan pada instrumen penelitian menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,254) dan nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen memang mengukur aspek yang seharusnya diukur, sehingga hasil yang diperoleh dari kuesioner dapat dipercaya untuk menggambarkan kondisi sebenarnya dari variabel yang

diteliti.

## b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur konsistensi atau kestabilan suatu instrumen jika digunakan berkali-kali dalam situasi yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten, walaupun dilakukan pengukuran berulang (Sugiyono, 2017).

- Uji Reabilitas Game Online

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengecek konsistensi alat ukur dalam menangkap fenomena dari para responden meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda. Hasil uji reliabilitas untuk variabel Game Online ditampilkan dalam tabel 3.3 menggunakan metode alpha dengan bantuan perangkat software IBM SPSS 24 for windows sebagai berikut.

**Tabel 3.4**

**Hasil Uji Reabilitas Game Online**

<b>Nilai <math>R_{hitung}</math></b>	<b>Keterangan</b>
0,750	Reliabilitas Baik

Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui bahwa instrument untuk variabel Game Online dalam penelitian ini reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengukuran ini signifikan secara statistik, dan intrumen yang digunakan memiliki reliabilitas yang baik. Dengan kata lain, intrumen tersebut reliabel karena memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan berdasarkan pengujian ini.

- Uji Reabilitas Prestasi Belajar Siswa

Uji reliabilitas untuk variabel prestasi belajar siswa menggunakan uji yang sama dengan uji reliabilitas variabel game online. Pada uji reabilitas ini, biasanya menggunakan rumus *Cronbach's alpha*. Dalam tabel 3.5 ditampilkan hasil uji reliabilitas untuk variabel prestasi belajar siswa menggunakan rumus alpha dengan penggunaan software IBM SPSS 24 for windows yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

**Hasil Uji Reabilitas Prestasi Belajar Siswa**

Nilai R <sub>hitung</sub>	Keterangan
0,880	Reliabilitas Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3.5 dapat diketahui bahwa instrument

untuk variabel Prestasi Belajar Siswa dalam penelitian ini reliabel.

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk

mengukur prestasi belajar siswa memiliki konsistensi yang tinggi

dalam mengukur variabel tersebut. Artinya instrumen tes yang

digunakan untuk menilai prestasi belajar siswa memberikan hasil

yang stabil dan dapat diandalkan jika digunakan dalam pengukuran

yang sama di masa mendatang.

## 1. Indikator Penelitian

**Tabel 3.6**

**Tabel Kuesioner**

NO	PERNYATAAN	SS	S	CK	TS	STS
	<b>WAKTU BERMAIN GAME ONLINE</b>					
1	Saya mengurai waktu belajar saya untuk bermain game online				√	
2	Saya sering menunda waktu mengerjakan pr karne asyik menggunakan game online			√		
3	Saya mampu mengatur waktu dengan baik sehingga tetap dapat menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu meskipun bermain game online		√			
4	Saya tetap mampu mempertahankan atau meningkatkan nilai akademik meskipun aktif bermain game	√				
5	Waktu tidur malam saya berkurang karna bermain game online hingga larut malam					√
6	Saya memprioritaskan belajar terlebih dahulu sebelum bermain game online, terutama saat menghadapi ujian penting		√			
	<b>KUALITAS GAME</b>					
7	Game online yang saya mainkan memiliki	√				

	fitur edukasi yang membantu dalam proses belajar					
8	Saya lebih tertarik pada game online yang mengharuskan kerja sama tim dan komunikasi	√				
9	Saya jarang berdiskusi dengan teman atau guru tentang pelajaran karena lebih tertarik bermain game online.					√
10	Saya lebih memilih bermain game online daripada mengikuti kegiatan akademik tambahan seperti bimbingan belajar.				√	
11	Game online yang saya mainkan mendukung pengembangan keterampilan bahasa asing seperti bahasa inggris		√			
12	Game online yang saya mainkan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah		√			
13	Saya sering merasa malas belajar setelah terlalu lama bermain game online.			√		
	<b>INTERAKSI SOSIAL</b>					
14	Saya lebih suka bermain game online daripada berkumpul dengan teman teman secara langsung				√	
15	Saya tetap aktif dalam kegiatan sosial					

	sekolah meskipun sering bermain game online.		√			
16	Saya sering membicarakan game online sebagai topik utama percakapan dengan teman teman di sekolah					√
17	Interaksi saya dengan keluarga berkurang karna waktu saya habis untuk bermain game online					√
18	Game online membantu saya belajar berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang lain.				√	
19	Bermain game online membantu saya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategi dalam interaksi sosial.		√			
20	Saya merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain karena terbiasa berinteraksi dalam game online.				√	

J E M B E R

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Umum Sekolah

1. Gambaran Sekolah Berikut adalah rincian mengenai Sekolah MTSN 1 LUMAJANG:

Nama Institusi : MTSN 1 LUMAJANG

Lokasi Sekolah : Jl. Citandui No. 75, Rogotrunan, Kecamatan Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67316

2. **Profil Sekolah**

MTsN 1 Lumajang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama negeri yang berlokasi di Kecamatan Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Sekolah ini didirikan pada 1 Juni 1979, berdasarkan Nomor SK Pendirian A1Kw. B. 4/MTs/512/05, yang berada di bawah Kementerian Agama. Saat ini, pengelolaan sekolah ini dipegang oleh Yunita Kurnia Wardhani.

Keberadaan MTsN 1 Lumajang diharapkan dapat ikut serta dalam mendidik generasi muda di Kecamatan Lumajang, Kabupaten Lumajang. Sekolah ini telah mendapatkan akreditasi dengan nilai A, berdasarkan Nomor SK Akreditasi 200/BAP-S/M/SK/X/2016 yang diterbitkan pada 25 Oktober 2016. Alamat lengkap MTsN 1 Lumajang terletak di Jl. Citandui No. 75, Rogotrunan, Kecamatan Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur.

Dari segi kepemimpinan, MTsN 1 Lumajang telah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah sejak mulai berdiri. Berikut adalah daftar kepala sekolah yang pernah menjabat dari awal hingga saat ini:

- a. Drs. Ahmad Dimiyati yang menjabat dari tahun 1994 hingga 2000
- b. Toyib Widisino, B. A yang memimpin dari tahun 2000 hingga 2005
- c. Jamaludin, S. Pd. M. M yang menjabat dari tahun 2005 hingga 2018
- d. Jailani, S. Ag. , M. A yang menjabat sejak tahun 2018 hingga sekarang

Dengan perjalanan yang panjang dan komitmen yang teguh, MTsN 1 Lumajang terus berusaha untuk mendidik dan mendukung perkembangan siswa-siswi demi masa depan yang lebih baik.

### **1. Visi dan Misi Sekolah**

Visi

Visi dan misi MTs Negeri Lumajang adalah sebagai berikut:

Visi:

1. Meraih prestasi luar biasa di bidang akademik maupun non-akademik.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih baik.
3. Mengembangkan kemampuan komunikasi aktif dalam Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.
4. Menguasai keterampilan praktis (life skill), seni, dan olahraga.
5. Mampu membaca dan menulis Al-Qur'an dengan baik dan benar.

6. Mengembangkan akidah Islam yang kuat.
7. Memperlihatkan akhlak baik dalam berinteraksi dengan orang lain.
8. Menghayati dan menjalankan ajaran Islam dengan sebaik-baiknya.
9. Menciptakan lingkungan madrasah yang bersih.
10. Mengupayakan kehidupan yang peduli lingkungan.
11. Mewujudkan budaya dan suasana madrasah yang sehat dan alami.
12. Membentuk madrasah yang bebas dari narkoba dan obat-obatan terlarang lainnya.

#### Misi

1. Membangkitkan semangat prestasi di kalangan siswa, baik di bidang akademik maupun non-akademik.
2. Mendorong dan mendukung siswa dalam menggali potensi mereka untuk dapat berkembang secara maksimal.
3. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan serta isu-isu sosial masyarakat.
4. Membentuk sikap dan amaliah keagamaan yang positif.
5. Menciptakan lingkungan madrasah yang selalu bersih dan teratur.
6. Mewujudkan kehidupan yang ramah lingkungan di sekitar madrasah.
7. Mengembangkan budaya dan suasana madrasah yang sehat dan berlandaskan nilai-nilai islami.
8. Memastikan madrasah bebas dari penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang lainnya.

## A. Sarana Dan Prasarana

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Negeri 1 Lumajang dalam rangka, ada beberapa hal yang berkaitan dengan upaya peningkatan mutu dan pencapaian tujuan Pendidikan diantaranya yaitu tersedianya sarana prasarana dan proses pengadministrasiannya. Selain kurikulum pengajaran, kesiswaan dan lain- lain, sarana prasarana adalah salah satu komponen penting dari suatu lembaga pendidikan, jika diamati secara sepiantas keberadaan MTs Negeri 1 Lumajang mudah dicapai karena :

- Letaknya berada di dekat jalan raya
- Kondisi akses masuk dari jalan raya mudah dan lancar
- Fasilitas atau kebutuhan belajar sangat baik

1. Foto Gedung

2. Denah Gedung

3. Fasilitas Sekolah

Di bawah ini diuraikan secara singkat tentang fasilitas sekolah di MTs Negeri 1 Lumajang. Serangkaian fasilitas sekolah mencakup semua komponen yang secara tidak langsung dapat menunjang terhadap lancarnya kegiatan belajar mengajar. Dengan jumlah pendidik Guru 54, tenaga kependidikan 14, laki-laki 28, Perempuan 26, kualifikasi PNS 42 dan NON PNS 11

Proses riset dan pengumpulan informasi di MTSN 1 Lumajang untuk kelas IX berlangsung dari 15 April hingga 7 Mei 2025. Penelitian ini melibatkan pembagian kuesioner untuk mengumpulkan data nilai UAS siswa selama satu semester, khususnya nilai rata-rata pada semester VI 2024/2025

## B. Penyajian Data

Data yang di dapatkan dalam penelitian sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner tertutup yang disusun untuk mengetahui intensitas bermain game online siswa serta persepsi mereka terhadap dampak game online terhadap prestasi belajar. Kuesioner disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

**Tabel 4.1**

### Data Hasil Penelitian

No	NISN	Skor Game Online (X)	NISN	Skor Prestasi Belajar Siswa (Y)
1	0098852055	41	0117150763	35
2	3098160759	56	117062632	33
3	3094244908	61	0122055180	24
4	0097729191	61	0119614495	48
5	0111341445	71	0115868477	22
6	3105416274	63	0111215791	31
7	01093616167	62	0129665899	21

8	0091864949	59	0126346933	35
9	309862498	58	0112410106	55
10	01095978936	39	0105396657	40
11	3092933002	48	0113517237	44
12	0105379778	46	0121594436	20
13	0091154112	43	0119077623	45
14	0092508973	65	0118207384	15
15	0099960786	36	0127376102	23
16	0096446483	65	0116350605	39
17	0094750865	49	0103861624	46
18	0109826917	66	0127251901	23
19	0097729191	48	0119218935	45
20	0107427841	50	0126006783	46
21	3102626012	51	0115502883	12
22	0092955340	52	0113726789	46
23	0108789275	37	0111976545	43
24	0102765448	50	0103875826	31
25	3092778917	47	0126801158	22
26	3106798313	62	0116045239	32
27	0101425700	44	0129161387	41
28	3098877607	58	3113983709	34
29	0108243508	49	3118531817	36
30	0093297039	63	3127988974	35
31	0099830317	47	0105197630	35

32	0108910722	60	3122519481	16
33	0102820752	54	0115343657	35
34	0104110800	39	0119165054	38
35	0093357664	59	122036868	36
36	0103129846	51	3112473882	19
37	0126801158	63	3119798500	42
38	0116045239	48	0117140449	34
39	0129161387	67	0111267127	35
40	3118531817	72	111063765	45
41	3113983709	71	0116433561	47
42	3127988974	53	0126813804	38
43	0102729724	57	106607919	31
44	0104564334	58	0104542825	43
45	0102439719	58	3092399634	40
46	0114943170	59	0109021542	40
47	0101512570	62	3099422914	41
48	0112481969	63	0101244362	59
49	0106021826	52	3100103468	47
50	0115271972	67	3106444531	22
51	0112177922	54	3090389113	49
52	3106607919	55	091769701	47
53	0104542825	36	3096663854	48
54	0113517237	61	0092064286	33
55	0103861624	70	3102102517	12

56	0116350605	54	0105943050	39
57	0127376102	40	3101769082	47
58	0119077623	52	0103129846	58
59	0105396657	48	3097511978	35
60	0112410106	66	0094807576	38

## B. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Analisis Hasil Rekapitulasi Responden

Data hasil rekapitulasi responden pada variabel game online

Berikut ini merupakan hasil jawaban beberapa responden terhadap variabel game online :

**Tabel 4.2**

#### **Data Hasil Rekapitulasi Variabel Game Online**

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total
1.	Saya mengurai waktu belajar Saya untuk bermain game online	15	17	15	8	5	60
2.	Saya sering menunda waktu mengerjakan pr karena asik menggunakan game online	29	22	4	2	3	60

3.	Saya mampu mengatur waktu dengan baik sehingga tetap dapat menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu meskipun bermain game online	26	18	9	4	3	60
4.	Saya tetap mampu mempertahankan atau meningkatkan nilai akademik meskipun aktif bermain game	9	4	10	19	18	60
5.	Waktu tidur malam saya berkurang karna bermain game online hingga larut malam	3	7	17	17	16	60
6.	Saya memprioritaskan belajar terlebih dahulu sebelum bermain game online, terutama saat menghadapi ujian penting	30	13	5	5	7	60
7.	Game online yang saya mainkan memiliki fitur edukasi yang membantu dalam proses belajar	18	13	13	12	4	60
8.	Saya lebih tertarik pada game online yang mengharuskan kerja sama tim dan komunikasi	28	18	6	5	3	60
9.	Saya jarang berdiskusi dengan teman atau guru tentang	5	4	3	18	30	60

	pelajaran karena lebih tertarik bermain game online.						
10.	Saya lebih memilih bermain game online daripada mengikuti kegiatan akademik tambahan seperti bimbingan belajar.	11	19	9	14	7	60
11.	Game online yang saya mainkan mendukung pengembangan keterampilan bahasa asing seperti bahasa inggris	21	17	10	6	6	60
12.	Game online yang saya mainkan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah	26	20	4	5	5	60
13.	Saya lebih suka bermain game online daripada berkumpul dengan teman teman secara langsung	3	3	13	19	22	60
14.	Saya tetap aktif dalam kegiatan sosial sekolah meskipun sering bermain game online.	3	7	15	19	16	60
15.	Saya sering membicarakan game online sebagai topik utama percakapan dengan teman teman	6	14	16	17	7	60

	di sekolah						
16.	Interaksi saya dengan keluarga berkurang karna waktu saya habis untuk bermain game online	20	14	11	9	6	60
17.	Saya merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain karena terbiasa berinteraksi dalam game online.	11	13	18	16	2	60
Jumlah		264	223	178	195	160	1.020

Terdapat pada tabel 4.2 hasil jawaban responden dapat dijelaskan terhadap game online menunjukkan pernyataan sangat setuju lebih dominan pada penelitian ini sebesar 264, pada respon setuju dengan nilai 223, netral sebesar 178, tidak setuju 195, dan sangat tidak setuju yaitu 160. Pada responden ini terbagi menjadi dua yaitu yang pertama ada yang merasakan dampak negatif signifikan terhadap game online, terutama dalam aspek waktu belajar, tidur, dan nilai akademik. Namun, cukup banyak juga yang menyatakan mampu mengatur waktu dan menemukan sisi positif dari game (edukatif, kerja sama, keterampilan bahasa/kognitif).

a. Data hasil rekapitulasi nilai pada variabel prestasi belajar siswa

Berikut ini merupakan hasil jawaban beberapa responden terhadap variabel prestasi belajar :

**Tabel 4.3**

**Data Hasil Rekapitulasi Variabel Prestasi Belajar**

No.		SB	B	C	K	SK	Mean
1.	Nilai	16	14	10	13	7	60
2.	Nilai	9	5	13	24	9	60
3.	Nilai	9	11	12	18	10	60
4.	Nilai	9	14	12	13	12	60
5.	Nilai	13	11	10	16	10	60
6.	Nilai	8	17	11	12	12	60
7.	Nilai	9	8	10	19	14	60
8.	Nilai	20	9	9	17	5	60
9.	Nilai	13	10	8	16	13	60
10.	Nilai	13	10	12	17	8	60
11.	Nilai	21	9	9	11	10	60
12.	Nilai	19	4	7	24	6	60
Jumlah		159	122	123	200	116	720

Terdapat pada tabel 4.3 hasil rekapitulasi nilai dapat dijelaskan terhadap prestasi belajar menunjukkan pernyataan nilai kurang yaitu lebih dominan pada penelitian ini sebesar 200, diikuti dengan nilai sangat baik sebesar 159 , nilai cukup sebesar 123, nilai dengan kategori baik sebesar 122, dan sangat tidak kurang yaitu 116. Pada hasil rekapitulasi pada nilai menunjukkan bahwa nilai dari masing-masing siswa ada yang memiliki nilai baik maupun buruk. Hal ini tergantung setiap siswa dalam menangkap pembelajaran di sekolah.

## 2. Analisis dan Hasil Pengujian

### a. Statistik deskriptif

Hasil dari analisis statistik deskriptif diperoleh dari data masing-masing variabel tersebut, yaitu meliputi :

**Tabel 4.4**

#### Deskriptif Statistik

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. deviation</b>
Game Online	<b>60</b>	36.00	72.00	54,9333	9,40405
Prestasi Belajar	<b>60</b>	12.00	59.00	36,1833	10,99999
Valid N	<b>60</b>				

Pada tabel 4.4 menunjukkan dari variabel game online dan,prestasi belajar memiliki standar deviasi lebih kecil dari nilai mean. Apabila standar deviasi lebih kecil dari mean, maka variabel tersebut memiliki sebaran yang cukup kecil dan tidak terjadi kesenjangan.

## b. Uji Normalitas

Sugiyono (2017), Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang diteliti berdistribusi normal. Suatu populasi yang dapat mewakili bisa dikatakan berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu dengan membaca nilai Signifikansi (Sig). Dengan ketentuan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dianggap tidak berdistribusi normal pada datanya. Namun nilai signifikannya lebih dari 0,05, maka datanya dianggap berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas :

**Tabel 4.5**

**Uji Normalitas Data**

N		60
Normal parameters	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	10,81843952
Most Extreme Differences	Absolute	0,101
	Positive	0,062
	Negative	-0,101
Test statistic		0,101
Asymp.sig.(2-tailed)		0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS terdapat jumlah sampel (n) yaitu 60 responden. Pada Asymp.sig (2-tailed) menunjukkan nilai sebesar 0,200, yang mengindikasikan bahwa data yang diuji terdistribusi normal. Pada uji normalitas, nilai signifikansi (p-value) yang biasa digunakan yaitu 0,05. Dalam hasil pengujian ini memperoleh

hasil 0,200 dimana lebih besar dari 0,005, data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

### c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah salah satu uji dalam analisis regresi yang digunakan untuk mendeteksi apakah terdapat **hubungan linear yang tinggi antar variabel independen (bebas)** dalam suatu model regresi. Multikolinieritas bisa menyebabkan hasil estimasi koefisien regresi menjadi tidak stabil, tidak akurat, atau sulit diinterpretasikan (Sugiyono, 2017). Berikut ini merupakan hasil uji multikolinieritas :

**Tabel 4.6**

#### **Uji Multikolinieritas**

Variabel	Collinearity Statistic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Game Online	1,000	1,000	Bebas multikolinieritas

Berdasarkan tabel dapat ditunjukkan jika nilai tolerance pada variabel game online sebesar 1,000 lebih besar dari 0,10. Sedangkan nilai VIF sebesar 1,000 yang menunjukkan nilai VIF pada penelitian ini yaitu kurang dari 10. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan ialah model regresi pada penelitian ini terbebas dari multikolinieritas.

### d. Uji Heteroskedastisitas

Sugiyono (2017) Uji heteroskedastisitas adalah kondisi di mana **varian (ragam) dari residual atau galat tidak konstan** pada setiap nilai variabel independen dalam model regresi. Dalam model regresi yang baik, asumsi yang diinginkan adalah **homoskedastisitas**, yaitu varians residual

**konstan (sama)** di seluruh observasi. Pada penelitian ini menggunakan metode glejser. Dengan ketentuan jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka terdapat heteroskedastisitas. Sedangkan Sig. lebih besar dari 0,05, maka tidak ada heteroskedastisitas (model lolos asumsi homoskedastisitas). Adapun hasil dari pengujian ini sebagai berikut :

**Tabel 4.7**

**Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Sig	Keterangan
Game Online	0,206	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil pengujian heteroskedastisitas terdapat hasil signifikan sebesar  $0,206 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas. Residual tersebar **dengan varians yang konstan**, sehingga model memenuhi asumsi homoskedastisitas.

**e. Uji Regresi Linier Sederhana**

Regresi linier sederhana merupakan metode yang digunakan untuk memahami hubungan antara satu variabel independen (X) dan suatu variabel dependen (Y). Berikut adalah rumus mengenai analisis regresi linier sederhana. Adapun rumus regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independen (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

Ketentuan uji regresi linier sederhana ialah jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil < probabilitas 0,05, maka data penelitian tersebut mengandung arti bahwa ada pengaruh antara dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) > probabilitas 0,05, maka data penelitian tidak ada pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Untuk mempermudah perhitungan uji regresi linier sederhana peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS 24 for windows. Berikut ini merupakan hasil dari penelitian ini:

**Tabel 4.8**

**Uji Analisis Regresi Sederhana**

Variabel	Untandardized Coefficients (B)
(Constant)	47,809
Game Online	-0,212

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linier berganda pada tabel 4.12 didapatkan persamaannya yaitu

$$Y = 47,809 - 0,212B$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa variabel game online mempunyai arah koefisien yang negatif.

## f. Pengujian Hipotesis

- Uji T

Ghozali (2018) Uji T digunakan untuk mengetahui apakah **masing-masing variabel independen (X)** memiliki **pengaruh signifikan secara parsial** terhadap **variabel dependen (Y)** dalam model regresi. Uji T adalah salah satu test statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Dengan dilakukannya pengujian t yang dapat menetapkan tingkat nilai signifikansi yaitu 5% atau 0,05. Untuk menetapkan t tabel perlu melakukan perhitungan degree of freedom (df). Rumus df yaitu  $n-2$ . Yang mana n merupakan banyaknya sampel sebesar 60. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh nilai df sebesar  $60-1=59$ . Dengan melihat nilai signifikansi dua arah sebesar 5% pada t tabel. Sebab menggunakan lebih dari satu variabel. Maka t tabel sebesar 2,001 atau -2,001. Dibawah ini merupakan hasil pengujian T yaitu :

**Tabel 4.9**

**Uji T**

Variabel	T hitung	Sig.	Keterangan
Game Online	,401	0,167	Tidak Berpengaruh

Berdasarkan hasil uji T diperoleh nilai t hitung sebesar -1,401 dengan nilai signifikansi sebesar 0,167. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,167 > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan

hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, aktivitas bermain game online tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa.

**g. Koefisien Korelasi**

Tujuan dari koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah untuk mengukur seberapa baik kemampuan model dapat menjelaskan variabel dependen. Kemampuan dari variabel independen dengan nilai  $R^2$  kecil sangat terbatas dalam menguraikan variabel terikat (Sugiyono, 2017). Pengujian koefisien determinasi ( $R^2$ ) memperoleh hasil yang disajikan dalam tabel :

**Tabel 4.10**

**Koefisien Korelasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
1	0,181	0,033	0,016	10.91130

Berdasarkan tabel di atas nilai koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan R square 0,033. Keadaan ini mengartikan 3,3% pada variabel dependen yaitu prestasi belajar siswa mampu dijelaskan oleh variabel independen yaitu game online. Namun terdapat sisa sejumlah 96,7% yaitu prestasi belajar dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini, seperti motivasi belajar, minat siswa, kedisiplinan dan manajemen waktu serta lainnya.

## C. Pembahasan dan Pengujian Hipotesis

### 1. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Hasil analisis data membuktikan bahwa game online tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar -1,401 dengan nilai signifikansi 0,167. Nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa.*

Berdasarkan rekapitulasi tanggapan responden, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan untuk mengelola waktu antara bermain game online dan belajar. Namun demikian, terdapat indikasi bahwa kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat menimbulkan gangguan, seperti penundaan pengerjaan tugas dan rasa malas belajar. Oleh karena itu, meskipun hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa game online tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar, analisis deskriptif menunjukkan bahwa efeknya bisa muncul secara tidak langsung melalui perubahan kebiasaan belajar.

Siswa yang terlalu sering bermain game online berisiko mengalami kecanduan. Kecanduan ini dapat berdampak negatif, terutama pada aspek akademik, mengingat masih berada dalam usia sekolah. Kondisi ini semakin diperburuk oleh kemudahan akses ke game center di lingkungan sekitar, yang menyediakan layanan dengan harga terjangkau bagi anak-anak dan remaja. Anak yang gemar bermain video game biasanya menyukai tantangan dan cenderung tidak tertarik pada aktivitas yang bersifat monoton, kurang menantang, atau lamban. Akibatnya, para pelajar mengalami hambatan dalam

proses belajar akademik. Kegiatan di kelas terasa membosankan bagi siswa, meskipun secara fisik mereka hadir, namun pikiran dan minat tertuju pada dunia game. Mereka tampak belajar, tetapi sebenarnya pikirannya dipenuhi oleh imajinasi dari permainan yang seru dan menegangkan. Tidak jarang, hal ini membuat siswa menjadi enggan belajar atau bahkan membolos demi bermain game (Rahyuni, Yunus, 2021). Dengan demikian, permainan game online tidak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS di MTS 1 Lumajang.

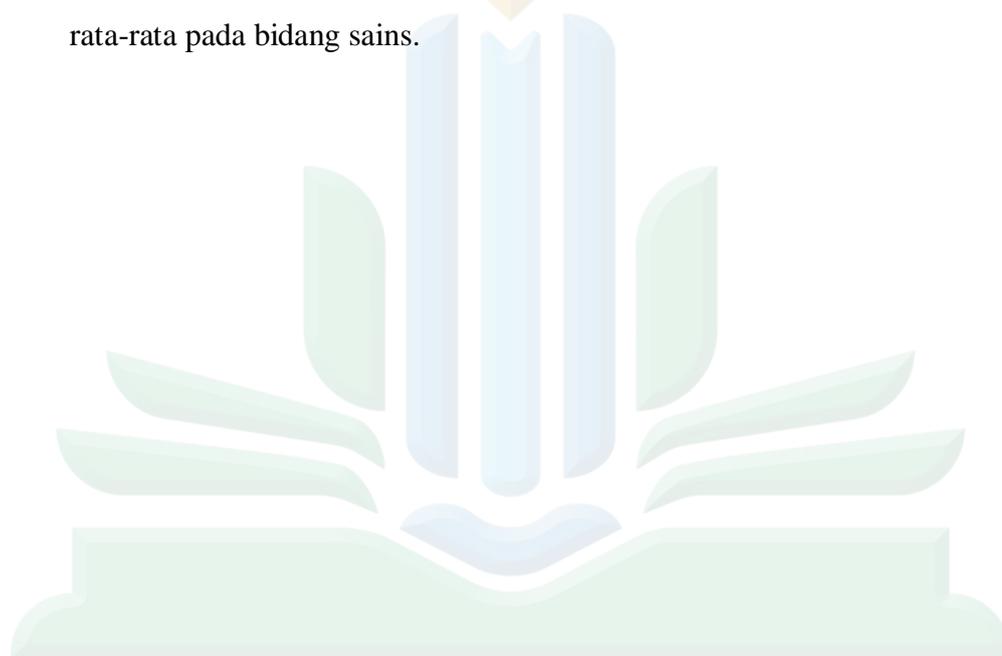
Selain itu, kemampuan setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain, sehingga untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online tidak hanya melihat pada faktor kebiasaan anak tersebut, tetapi berpengaruh pula pada anak yang memang memiliki kemampuan atau prestasi yang baik dibandingkan dengan anak lain pada umumnya. Terdapat faktor – faktor yang dapat mempengaruhi game online tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yaitu kemampuan siswa mengatur waktu (*self-regulated learning*), dukungan dari keluarga dan lingkungan belajar, tujuan bermain (*rekreasi, edukatif, atau adiktif*), dan Intensitas dan durasi bermain. Dengan demikian, game online bukan penyebab langsung turunnya prestasi belajar, melainkan hanya menjadi gangguan jika tidak dikontrol dengan baik.

Adapun yang dikemukakan menurut Teori Behaviorisme perilaku individu (termasuk belajar) dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan. Game online sering dianggap sebagai stimulus negatif yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari belajar. Namun, hasil penelitian ini justru menunjukkan bahwa game online tidak selalu berdampak negatif terhadap prestasi belajar, mengindikasikan bahwa siswa mungkin mampu mengatur waktu atau bahwa

game tidak mengganggu aktivitas belajar secara signifikan (Slavin, 2009). Sementara itu, menurut Teori Kognitivisme, individu memiliki kendali dalam mengolah informasi dan menentukan perilakunya. Dalam konteks ini, siswa mungkin tetap dapat menjaga prestasi belajarnya meskipun bermain game online, selama mereka memiliki kontrol diri yang baik (Slavin, 2009).

Perolehan hasil uji hipotesis ini didukung juga pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh (Ningsi, Ahiri, 2024) dengan judul penelitian pengaruh game online terhadap prestasi belajar ekonomi siswa SMAN 2 Watopute memperoleh hasil ialah tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dan prestasi belajar ekonomi. Penelitian lainnya yang diteliti oleh (Yuliandraa, Nuzula, 2023) dengan judul pengaruh game online terhadap minat dan prestasi belajar pada siswa sekolah dasar memperoleh kesimpulan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara game online dan prestasi belajar. (Sari, 2024) berjudul hubungan intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi siswa kesimpulan dari hasil tersebut adalah tidak ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar dan prestasi siswa di SMPN 2 Sikur. Penelitian yang dilakukan (Zakhi, 2024) pengaruh game online terhadap prestasi akademik mahasiswa komunikasi digital dan media sekolah vokasi IPB angkatan 59 mendapatkan hasil pengujian bahwa 90 % responden menyatakan game online tidak berdampak signifikan terhadap prestasi dari nilai akademik. Serta pada peneli (Utomo, 2019) judulnya pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK katolik ST.Louis Surabaya membuktikan tidak terdapat pengaruh game online pada prestasi belajar siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa game online tidak serta-merta memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Artinya, perlu pendekatan yang lebih seimbang dalam menyikapi penggunaan game di kalangan pelajar, dengan menekankan pada pengelolaan waktu dan kontrol diri. Penggunaan game yang edukatif dan gamifikasi dapat meningkatkan prestasi rata-rata pada bidang sains.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,146, yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, meskipun terdapat asumsi bahwa bermain game online dapat memengaruhi prestasi belajar, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh tersebut tidak terbukti secara statistik. Namun demikian, perlu dicatat bahwa bermain game online secara berlebihan tetap berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama jika tidak diimbangi dengan kegiatan belajar yang cukup.

### **B. Saran-Saran**

1. **Bagi Siswa:** Disarankan untuk mengatur waktu bermain game dengan bijak, agar tidak mengganggu waktu belajar. Prioritaskan kewajiban akademik, lalu manfaatkan waktu luang untuk hiburan seperti bermain game.
2. **Bagi Guru dan Pihak Sekolah:** Diharapkan dapat memberikan edukasi tentang manajemen waktu dan dampak penggunaan teknologi, termasuk game online. Guru juga dapat menyisipkan nilai-nilai positif dari game dalam pembelajaran, seperti kerja sama, strategi, dan pemecahan masalah, agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2021). *Values at Play in Digital Games*. MIT Press.
- Game Online - [http://id.wikipedia.org/wiki/game\\_online](http://id.wikipedia.org/wiki/game_online)
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan IBM SPSS 25*. Penerbit Universitas Diponegoro.
- Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 148–160.
- Imas Mahliah dan Rizki Setiawan, vol 7 no 2 2024. Adanya Perubahan Teknologi Informasi Dalam Mengubah Pola Belajar Siswa Di Era Digital
- Kurnia, M., & Afifah, S. (2021). Hubungan antara Adiksi Internet dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 1(3), 270-278.
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). Jangan suka game online: Pengaruh gameonline dan tindakan pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.
- Ningsi, Ahiri, & I. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(3), 1239–1243.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rahyuni, Yunus, & H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal Of Education*, 1(2), 65–70.
- Sari, dkk. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18(4), 15–22.

Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice* (9th ed.)

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

Sia Tjundjing, “Hubungan antara IQ, EQ, dan QA dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU”, *Jurnal Anima*, Vol.17 No.1, 2001, hal. 71

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

Surendeleg, G., & Nair, S. (2022). *Game-Based Learning in Education: A Review of Recent Research*. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 123-136.

Suryaningsih, A. (2020). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 1 - 10.

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2015), 46

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017).

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017).

UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember, UIN Jember Press, 2021), 41.

Utomo, W. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Katolik ST. Louis Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 4(1), 137–142.

Wanda Sri Wahyuni, Dan Riadi Pratama, Saepul Dahyar, Muhammad Jahran Rivaldi, & Herli Antoni. (2025). Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif

Widya Sartika, Mustika Transmawati 2019. PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA, 651-655.

Yuliandraa, Nuzula, & O. (2023). Game Online Terhadap Minat dan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(02), 145–155.

*Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan***PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Alvionita Agustin

NIM :212101090002

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut :UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur – unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah di lakukan atau di buat orang lain,kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini dan di sebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain,maka saya bersedia di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

Jember, 19 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Eka Alvionita A

NIM:212101090002

*lampiran 2 Dokumentasi*

**LAMPIRAN LAMPIRAN**

**Mengisi KUISIONER Game Online**



**(29- 03-2025)**



**Mengisi kuisioner game online**

**(29-03-2025)**

**Prestasi Siswa MTSN 1 Lumajang**

**(29-03-2025)**



**Foto bersama Wali kelas IX B Dan IX F**

**(29-03-2025)**



### HASIL NILAI RAPORT KELAS IX B DAN IX F

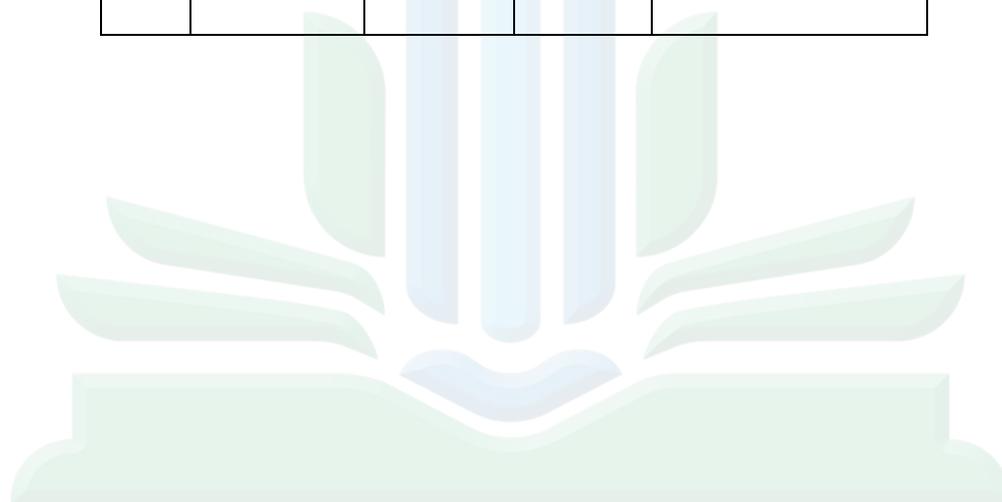
No	NISN	Kelas	Nilai UAS	Predikat
1	92955340	IXB	94	Baik
2	93357664	IXB	90	Baik
3	97729191	IXB	94	Baik
4	94750865	IXB	91	Baik
5	3106798313	IXB	92	Baik
6	3102626012	IXB	94	Baik
7	93297039	IXB	97	Sangat Baik
8	3098877607	IXB	94	Baik
9	99960786	IXB	94	Baik
10	107427841	IXB	94	Baik
11	108243508	IXB	94	Baik
12	102765448	IXB	94	Baik
13	108789275	IXB	94	Baik
14	101425700	IXB	95	Baik
15	96446483	IX B	96	Sangat Baik
16	91154112	IX B	95	Baik
17	109826917	IXB	95	Baik
18	91864949	IXB	94	Baik

19	3092778917	IXB	95	Baik
20	3098160759	IXB	94	Baik
21	98852055	IXB	95	Baik
22	102820752	IXB	90	Baik
23	3094244908	IXB	93	Baik
24	104110800	IXB	90	Baik
25	108910722	IXB	93	Baik
26	3103796383	IXB	91	Baik
27	99830317	IXB	94	Baik
28	105379778	IXB	94	Baik
29	3098624948	IXB	89	Baik
30	92508973	IXB	90	Baik
31	3092933002	IXB	94	Baik
32	105978936	IXB	90	Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

No	NISN	Kelas	Nilai UAS	Predikat
1	92873676	IXF	91	Baik
2	106138688	IXF	95	Baik
3	109902256	IXF	93	Baik
4	3104388833	IXF	96	Sangat Baik
5	93925104	IXF	95	Baik
6	93143850	IXF	95	Baik
7	99747563	IXF	97	Sangat Baik
8	91505616	IXF	95	Baik
9	93827739	IXF	97	Sangat Baik
10	94631524	IXF	88	Baik
11	109551705	IXF	90	Baik
12	91560320	IXF	94	Baik
13	105504862	IXF	96	Sangat Baik
14	107347923	IXF	93	Baik
15	105526170	IXF	92	Baik
16	102440908	IXF	90	Baik
17	94754164	IXF	94	Baik
18	107936052	IXF	95	Baik
19	3098432656	IXF	95	Baik
20	92222436	IXF	93	Baik
21	3107339584	IXF	98	Sangat Baik

22	3095299968	IXF	90	Baik
23	99929737	IXF	94	Baik
24	102787779	IXF	95	Baik
25	98991002	IXF	93	Baik
26	105667674	IXF	91	Baik
27	86411425	IXF	95	Baik
28	92179076	IXF	91	Baik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**DATA PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN 1 LUMAJANG**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	5	5	5	1	1	3	5	3	41
2	5	5	4	1	2	5	3	5	1	5	4	5	2	2	1	4	2	56
3	1	5	5	1	3	5	5	5	1	4	4	4	1	2	5	5	5	61
4	4	4	4	2	3	4	5	5	2	4	4	4	2	2	4	4	4	61
5	5	4	3	5	3	5	3	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	71
6	3	5	5	1	3	5	5	5	1	3	5	5	3	3	3	5	3	63
7	2	4	5	4	3	3	4	3	5	4	4	3	4	3	2	4	5	62
8	3	4	4	3	4	3	5	4	2	3	4	5	2	3	3	3	4	59

9	4	4	4	1	3	5	5	4	1	2	5	5	2	1	4	5	3	58
10	2	1	5	3	3	4	1	4	2	3	1	1	1	2	3	1	2	39
11	3	3	2	3	2	4	3	3	1	3	3	5	1	3	2	5	2	48
12	3	2	1	3	2	1	2	4	1	4	2	5	2	4	5	2	3	46
13	2	1	1	4	4	1	2	1	4	1	1	2	4	4	5	1	5	43
14	5	5	5	1	5	5	5	5	1	1	5	5	1	1	5	5	5	65
15	1	5	5	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	3	2	2	36
16	5	5	5	2	4	5	5	5	1	3	5	4	2	2	3	5	4	65
17	2	4	4	2	2	4	3	4	1	4	4	4	2	2	2	3	2	49
18	3	5	4	5	5	3	3	4	4	2	5	4	2	5	4	3	5	66
19	4	4	4	1	2	1	5	3	5	1	4	1	3	3	3	1	3	48
20	3	4	1	4	4	1	1	3	2	2	3	4	5	5	3	3	2	50
21	2	2	3	4	1	2	3	4	1	4	5	4	3	3	3	4	3	51
22	4	5	5	1	1	5	4	5	1	1	4	4	1	2	3	4	2	52
23	2	4	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37

24	2	5	5	1	1	2	3	5	1	5	5	4	1	1	2	3	4	50
25	5	5	5	1	1	5	2	5	2	2	1	3	1	1	1	4	3	47
26	3	4	4	2	3	5	5	5	2	4	4	4	3	2	3	4	5	62
27	4	4	4	1	1	5	4	4	1	3	4	4	1	1	1	1	1	44
28	3	4	5	3	3	4	4	3	2	3	4	5	3	1	4	4	3	58
29	4	4	5	2	2	5	2	4	1	2	4	5	2	1	2	2	2	49
30	5	4	4	2	3	4	4	4	2	4	5	4	3	2	4	5	4	63
31	2	5	4	3	3	4	5	4	1	1	4	5	2	1	3	5	3	55
32	3	5	4	2	2	4	4	4	1	4	4	4	2	1	4	4	2	54
33	4	5	4	2	2	4	4	5	1	4	5	4	2	3	3	5	3	60
34	3	4	5	2	3	4	5	3	2	3	5	5	2	2	3	5	2	58
35	4	4	5	2	3	4	5	3	2	3	5	5	2	2	3	5	2	59
36	3	4	4	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	3	4	3	4	55
37	3	4	4	3	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	4	3	4	56
38	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	24

39	3	4	4	2	2	4	4	3	1	3	3	4	2	2	2	4	2	49
40	1	4	5	3	3	5	4	4	1	1	2	4	3	1	3	2	1	47
41	5	4	4	2	3	4	4	2	1	2	1	2	3	1	2	4	3	47
42	4	4	5	3	3	4	3	5	2	4	5	4	3	3	1	5	2	60
43	3	4	2	2	2	4	5	5	4	4	3	1	4	4	2	2	3	54
44	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	39
45	3	5	5	1	3	5	5	5	3	3	5	5	1	3	3	1	3	59
46	3	5	4	2	1	5	5	5	1	2	3	5	1	1	2	2	4	51
47	4	5	5	2	3	4	4	4	3	4	3	5	3	3	4	4	3	63
48	1	3	5	1	1	3	3	4	1	5	5	5	1	2	3	1	4	48
49	5	5	5	2	2	5	5	5	1	5	3	5	2	3	4	3	4	64
50	1	5	4	4	5	5	1	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	71
51	3	5	4	3	3	4	5	5	2	3	5	5	2	3	3	3	3	61
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
53	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	5	2	4	3	2	51

54	3	5	5	3	2	5	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	59
55	5	5	5	3	3	5	4	4	1	3	5	2	1	4	1	5	1	57
56	5	5	5	2	2	5	5	5	1	5	5	5	2	3	2	5	4	66
57	4	5	5	2	1	5	5	5	1	3	5	5	2	2	3	4	3	60
58	4	5	5	2	1	5	5	5	1	3	5	5	2	2	3	4	3	60
59	4	5	4	3	2	3	5	4	2	1	5	5	1	3	2	5	3	57
60	5	5	5	3	3	5	5	3	5	4	3	4	3	4	5	5	4	71
61	5	5	5	1	3	5	5	5	2	5	5	5	3	4	4	5	4	71
62	4	5	3	3	2	3	3	4	2	4	4	5	2	1	1	4	3	53
63	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	57
64	4	4	4	2	4	5	4	5	1	1	2	3	3	3	5	3	5	58
65	5	5	5	1	1	5	4	5	1	5	5	5	1	1	2	5	2	58
66	2	5	4	1	1	5	4	5	1	5	5	5	1	2	3	5	1	55
67	3	5	4	2	3	4	3	4	1	5	3	4	3	2	4	5	4	59
68	4	5	5	1	4	5	5	5	1	2	5	5	2	4	4	2	4	63

69	4	4	5	2	2	5	2	4	1	4	4	4	2	2	2	3	2	52
70	5	5	5	2	3	5	4	5	1	4	4	5	1	2	2	5	2	60
71	3	3	4	3	2	5	3	4	2	3	3	5	2	2	2	5	3	54
72	4	5	3	2	2	5	4	5	2	4	3	4	1	2	2	4	3	55
73	4	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	5	36
74	5	5	5	2	1	5	5	5	1	5	3	5	1	1	2	3	4	58
75	5	5	5	2	1	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	70
76	3	5	3	3	1	4	5	5	2	2	2	5	1	4	4	2	3	54
77	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
78	4	5	3	1	1	5	2	5	1	2	5	4	1	1	1	5	2	48
79	4	5	3	1	1	5	2	5	1	2	5	4	1	1	1	5	2	48
80	5	4	5	2	2	5	4	3	3	4	5	4	2	3	4	4	4	63
81	5	5	5	2	2	5	5	5	2	4	4	5	2	2	3	5	3	64
82	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	51
83	4	5	5	1	2	5	4	5	1	4	5	5	1	1	4	5	4	61

84	3	4	4	3	2	3	5	5	4	5	5	5	1	3	3	5	3	63
85	4	4	2	3	4	4	5	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	61
86	1	4	3	2	3	4	5	5	1	2	4	5	1	2	5	5	4	56
87	3	5	5	3	3	5	5	3	1	2	5	5	3	2	1	1	3	55
88	4	5	5	2	2	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	3	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

L. M. P. P.

### A. Petunjuk Pengisian

1. Berikanlah tanda centang (✓) pada salah satu kotak pilihan jawaban yang tersedia pada masing-masing pertanyaan bagian titik-titik (.....) untuk pertanyaan yang membutuhkan jawaban tertulis
2. Dalam menjawab semua pertanyaan dibawah ini, siswa dipersilahkan memilih satu jawaban yang telah tersedia Dengan opsi jawaban sebagai berikut :

a. SS : Sangat Setuju = 5

b. S : Setuju = 4

c. CS : Cukup Setuju = 3

d. TS : Tidak Setuju = 2

e. STS : sangat Tidak Setuju = 1

Data responden dan semua informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya, oleh sebab itu dimohon untuk mengisi kuesioner dengan sebenarnya dan seobjektif mungkin.

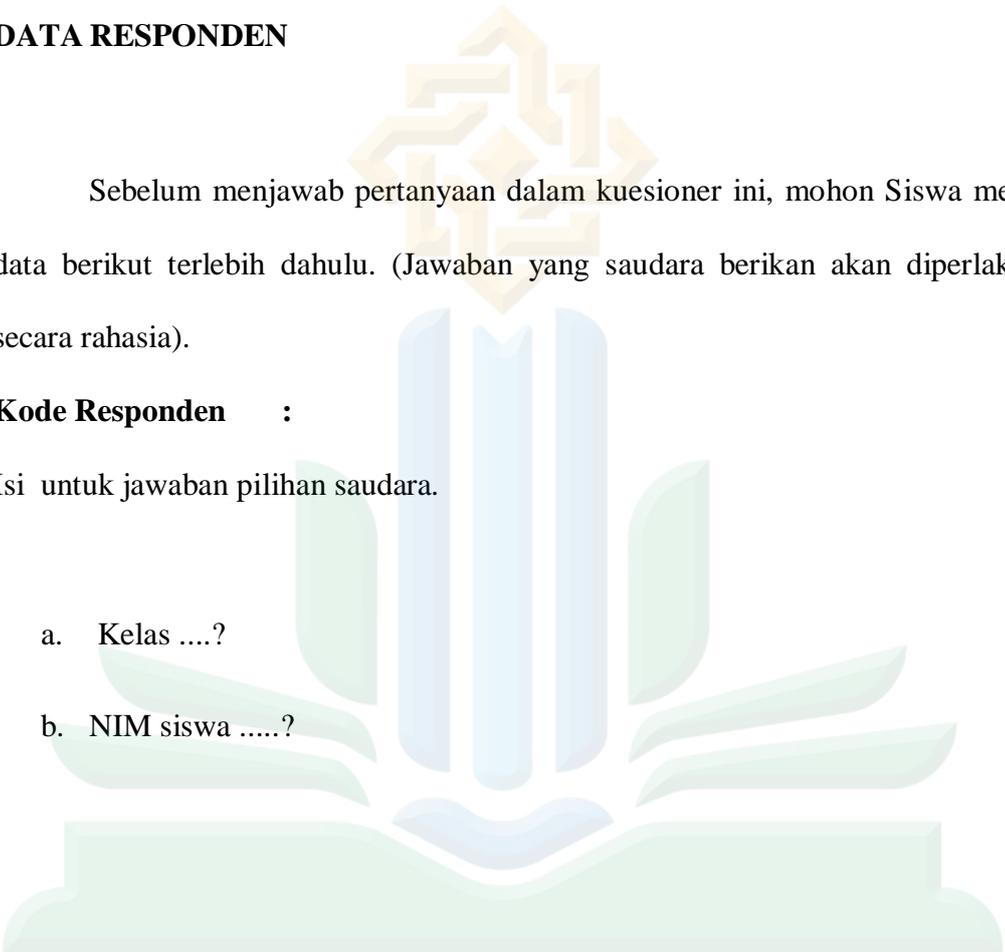
**DATA RESPONDEN**

Sebelum menjawab pertanyaan dalam kuesioner ini, mohon Siswa mengisi data berikut terlebih dahulu. (Jawaban yang saudara berikan akan diperlakukan secara rahasia).

**Kode Responden** :

Isi untuk jawaban pilihan saudara.

- a. Kelas ....?
- b. NIM siswa .....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## GAME ONLINE X

NO	PERNYATAAN	SS	S	CK	TS	STS
	<b>WAKTU BELAJAR</b>					
1	Saya mengurai waktu belajar saya untuk bermain game online					
2	Saya sering menunda waktu mengerjakan pr karne asyik menggunakan game online					
3	Saya mampu mengatur waktu dengan baik sehingga tetap dapat menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu meskipun bermain game online					
4	Saya tetap mampu mempertahankan atau meningkatkan nilai akademik meskipun aktif bermain game					
5	Waktu tidur malam saya berkurang karna bermain game online hingga larut malam					
6	Saya memprioritaskan belajar terlebih dahulu sebelum bermain game online, terutama saat menghadapi ujian penting					
	<b>KUALITAS GAME</b>					

7	Game online yang saya mainkan memiliki fitur edukasi yang membantu dalam proses belajar					
8	Saya lebih tertarik pada game online yang mengharuskan kerja sama tim dan komunikasi					
9	Saya jarang berdiskusi dengan teman atau guru tentang pelajaran karena lebih tertarik bermain game online.					
10	Saya lebih memilih bermain game online daripada mengikuti kegiatan akademik tambahan seperti bimbingan belajar.					
11	Game online yang saya mainkan mendukung pengembangan keterampilan bahasa asing seperti bahasa inggris					
12	Game online yang saya mainkan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah					
13	Saya sering merasa malas belajar setelah terlalu lama bermain game online.					

	<b>INTERAKSI SOSIAL</b>					
14	Saya lebih suka bermain game online daripada berkumpul dengan teman teman secara langsung					
15	Saya tetap aktif dalam kegiatan sosial sekolah meskipun sering bermain game online.					
16	Saya sering membicarakan game online sebagai topik utama percakapan dengan teman teman di sekolah					
17	Interaksi saya dengan keluarga berkurang karna waktu saya habis untuk bermain game online					
18	Game online membantu saya belajar berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang lain.					
19	Bermain game online membantu saya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategi dalam interaksi sosial.					
20	Saya merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain karena terbiasa berinteraksi dalam game online.					

**Nilai Raport :****NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER****KELAS XIB**

No	NISN	Kelas	Nilai UAS	Predikat
1	92955340	IXB	94	Baik
2	93357664	IXB	90	Baik
3	97729191	IXB	94	Baik
4	94750865	IXB	91	Baik
5	3106798313	IXB	92	Baik
6	3102626012	IXB	94	Baik
7	93297039	IXB	97	Sangat Baik
8	3098877607	IXB	94	Baik
9	99960786	IXB	94	Baik
10	107427841	IXB	94	Baik
11	108243508	IXB	94	Baik
12	102765448	IXB	94	Baik
13	108789275	IXB	94	Baik
14	101425700	IXB	95	Baik
15	96446483	IX B	96	Sangat Baik

16	91154112	IX B	95	Baik
17	109826917	IXB	95	Baik
18	91864949	IXB	94	Baik
19	3092778917	IXB	95	Baik
20	3098160759	IXB	94	Baik
21	98852055	IXB	95	Baik
22	102820752	IXB	90	Baik
23	3094244908	IXB	93	Baik
24	104110800	IXB	90	Baik
25	108910722	IXB	93	Baik
26	3103796383	IXB	91	Baik
27	99830317	IXB	94	Baik
28	105379778	IXB	94	Baik
29	3098624948	IXB	89	Baik
30	92508973	IXB	90	Baik
31	3092933002	IXB	94	Baik
32	105978936	IXB	90	Baik

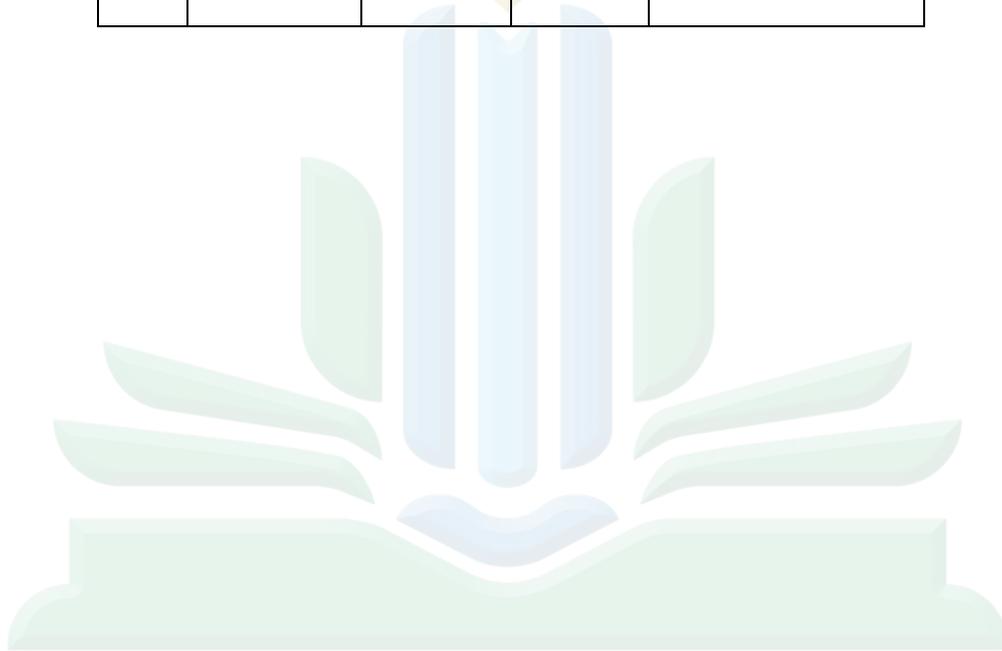
**NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER**

**KELAS XIF**

No	NISN	Kelas	Nilai UAS	Predikat
----	------	-------	--------------	----------

1	92873676	IXF	91	Baik
2	106138688	IXF	95	Baik
3	109902256	IXF	93	Baik
4	3104388833	IXF	96	Sangat Baik
5	93925104	IXF	95	Baik
6	93143850	IXF	95	Baik
7	99747563	IXF	97	Sangat Baik
8	91505616	IXF	95	Baik
9	93827739	IXF	97	Sangat Baik
10	94631524	IXF	88	Baik
11	109551705	IXF	90	Baik
12	91560320	IXF	94	Baik
13	105504862	IXF	96	Sangat Baik
14	107347923	IXF	93	Baik
15	105526170	IXF	92	Baik
16	102440908	IXF	90	Baik
17	94754164	IXF	94	Baik
18	107936052	IXF	95	Baik
19	3098432656	IXF	95	Baik
20	92222436	IXF	93	Baik
21	3107339584	IXF	98	Sangat Baik
22	3095299968	IXF	90	Baik
23	99929737	IXF	94	Baik

24	102787779	IXF	95	Baik
25	98991002	IXF	93	Baik
26	105667674	IXF	91	Baik
27	86411425	IXF	95	Baik
28	92179076	IXF	91	Baik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 3 DATA HASIL PENELITIAN

## Lampiran 3 DATA HASIL PENELITIAN

No	NISN	Skor Game Online (X)	NISN	Skor Prestasi Belajar Siswa (Y)
1	0098852055	41	0117150763	35
2	3098160759	56	117062632	33
3	3094244908	61	0122055180	24
4	0097729191	61	0119614495	48
5	0111341445	71	0115868477	22
6	3105416274	63	0111215791	31
7	01093616167	62	0129665899	21
8	0091864949	59	0126346933	35
9	309862498	58	0112410106	55
10	01095978936	39	0105396657	40
11	3092933002	48	0113517237	44
12	0105379778	46	0121594436	20
13	0091154112	43	0119077623	45
14	0092508973	65	0118207384	15
15	0099960786	36	0127376102	23
16	0096446483	65	0116350605	39
17	0094750865	49	0103861624	46
18	0109826917	66	0127251901	23
19	0097729191	48	0119218935	45

20	0107427841	50	0126006783	46
21	3102626012	51	0115502883	12
22	0092955340	52	0113726789	46
23	0108789275	37	0111976545	43
24	0102765448	50	0103875826	31
25	3092778917	47	0126801158	22
26	3106798313	62	0116045239	32
27	0101425700	44	0129161387	41
28	3098877607	58	3113983709	34
29	0108243508	49	3118531817	36
30	0093297039	63	3127988974	35
31	0099830317	47	0105197630	35
32	0108910722	60	3122519481	16
33	0102820752	54	0115343657	35
34	0104110800	39	0119165054	38
35	0093357664	59	122036868	36
36	0103129846	51	3112473882	19
37	0126801158	63	3119798500	42
38	0116045239	48	0117140449	34
39	0129161387	67	0111267127	35
40	3118531817	72	111063765	45
41	3113983709	71	0116433561	47
42	3127988974	53	0126813804	38
43	0102729724	57	106607919	31

44	0104564334	58	0104542825	43
45	0102439719	58	3092399634	40
46	0114943170	59	0109021542	40
47	0101512570	62	3099422914	41
48	0112481969	63	0101244362	59
49	0106021826	52	3100103468	47
50	0115271972	67	3106444531	22
51	0112177922	54	3090389113	49
52	3106607919	55	091769701	47
53	0104542825	36	3096663854	48
54	0113517237	61	0092064286	33
55	0103861624	70	3102102517	12
56	0116350605	54	0105943050	39
57	0127376102	40	3101769082	47
58	0119077623	52	0103129846	58
59	0105396657	48	3097511978	35
60	0112410106	66	0094807576	38

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 4 data rekapitulasi game online

**LAMPIRAN 4 Data Hasil Rekapitulasi Variabel Game Online**

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total
1.	Saya mengurai waktu belajar Saya untuk bermain game online	15	17	15	8	5	60
2.	Saya sering menunda waktu mengerjakan pr karena asik menggunakan game online	29	22	4	2	3	60
3.	Saya mampu mengatur waktu dengan baik sehingga tetap dapat menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu meskipun bermain game online	26	18	9	4	3	60
4.	Saya tetap mampu mempertahankan atau meningkatkan nilai akademik meskipun aktif bermain game	9	4	10	19	18	60
5.	Waktu tidur malam saya berkurang karna bermain game online hingga larut malam	3	7	17	17	16	60
6.	Saya memprioritaskan belajar terlebih dahulu sebelum bermain game online, terutama saat menghadapi ujian penting	30	13	5	5	7	60

7.	Game online yang saya mainkan memiliki fitur edukasi yang membantu dalam proses belajar	18	13	13	12	4	60
8.	Saya lebih tertarik pada game online yang mengharuskan kerja sama tim dan komunikasi	28	18	6	5	3	60
9.	Saya jarang berdiskusi dengan teman atau guru tentang pelajaran karena lebih tertarik bermain game online.	5	4	3	18	30	60
10.	Saya lebih memilih bermain game online daripada mengikuti kegiatan akademik tambahan seperti bimbingan belajar.	11	19	9	14	7	60
11.	Game online yang saya mainkan mendukung pengembangan keterampilan bahasa asing seperti bahasa inggris	21	17	10	6	6	60
12.	Game online yang saya mainkan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah	26	20	4	5	5	60
13.	Saya lebih suka bermain game online daripada berkumpul	3	3	13	19	22	60

	dengan teman teman secara langsung						
14.	Saya tetap aktif dalam kegiatan sosial sekolah meskipun sering bermain game online.	3	7	15	19	16	60
15.	Saya sering membicarakan game online sebagai topik utama percakapan dengan teman teman di sekolah	6	14	16	17	7	60
16.	Interaksi saya dengan keluarga berkurang karna waktu saya habis untuk bermain game online	20	14	11	9	6	60
17.	Saya merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain karena terbiasa berinteraksi dalam game online.	11	13	18	16	2	60
<b>Jumlah</b>		<b>264</b>	<b>223</b>	<b>178</b>	<b>195</b>	<b>160</b>	<b>1.020</b>

Lampiran 5 data hasil rekapitulasi

**Lampiran 5 Data Hasil Rekapitulasi Variabel Prestasi Belajar**

No.		SB	B	C	K	SK	Mean
1.	Nilai	16	14	10	13	7	60
2.	Nilai	9	5	13	24	9	60
3.	Nilai	9	11	12	18	10	60
4.	Nilai	9	14	12	13	12	60
5.	Nilai	13	11	10	16	10	60
6.	Nilai	8	17	11	12	12	60
7.	Nilai	9	8	10	19	14	60
8.	Nilai	20	9	9	17	5	60
9.	Nilai	13	10	8	16	13	60
10.	Nilai	13	10	12	17	8	60
11.	Nilai	21	9	9	11	10	60
12.	Nilai	19	4	7	24	6	60
Jumlah		159	122	123	200	116	720

Lampiran 6 tabel deskriptif statistik

**Lampiran 6 Tabel Deskriptif Statistik**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. deviation</b>
Game Online	<b>60</b>	36.00	72.00	54,9333	9,40405
Prestasi Belajar	<b>60</b>	12.00	59.00	36,1833	10,99999
Valid N	<b>60</b>				

Lampiran 7 uji normalitas data

**Lampiran 7 Uji Normalitas Data**

N	60	
Normal paramenters	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	10,81843952
Most Extreme Differences	Absolute	0,101
	Positive	0,062
	Negative	-0,101
Test statistic	0,101	
Asymp.sig.(2-tailed)	0,200	

*Lampiran 8 uji multikolinieritas***Lampiran 8 Uji Multikolinieritas**

Variabel	Collinearity Statistic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Game Online	1,000	1,000	Bebas multikolinieritas

*Lampiran 9 hesteroskedasitas***Lampiran 9 Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Sig	Keterangan
Game Online	0,206	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

*Lampiran 10 uji analisis regresi sederhana***Lampiran 10 Uji Analisis Regresi Sederhana**

Variabel	Untandardized Coefficients (B)
(Constant)	47,809
Game Online	-0,212

*Lampiran 11 uji T***Lampiran 11 Uji T**

Variabel	T hitung	Sig.	Keterangan
Game Online	,401	0,167	Tidak Berpengaruh

*Lampiran 12 koefisiensi korelasi*

**Lampiran 12 Koefisien Korelasi**

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error</b>
1	0,181	0,033	0,016	10.91130



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 13 Permohonan Pengambilan Data**

**Lampiran 13 Permohonan Pengambilan Data Awal**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-10732/In.20/3.a/PP.009/02/2025  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTSN 01 LUMAJANG  
Jl. Citandui No.75, Rogotrunan, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67316

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090002  
Nama : EKA ALVIONITA AGUSTIN  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di mtsn 1 lumajang" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohamad Safik, S.Pd., M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Februari 2025

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



**HOTIBUL UMAM**

*Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian*

**Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUMAJANG  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1**

Jalan Citandui 75 Kotak Pos 103 Telp. (0334 ) 881463  
NPSN: 20581371 NSM : 121135080001  
Website : [mts.lumajang.sch.id](http://mts.lumajang.sch.id)/E-mail: [mts\\_n\\_lumajang@yahoo.co.id](mailto:mts_n_lumajang@yahoo.co.id)

**SURAT PERNYATAAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN**

B- /Mts.13.05.01/PP.00.5/11/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saiful Arif, S.S., M.Pd.I  
NIP : 197811182006041009  
Jabatan : Plt. Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MTs Negeri 1 Lumajang

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Eka Alvionita Agustin  
NIM : 212101090002  
Status : Mahasiswa UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah melakukan penelitian di MTs Negeri 1 Lumajang untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan judul "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips di MTsN 1 Lumajang "

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 14 Mei 2025

Mengetahui  
Plt. Kepala Madrasah



**Saiful Arif, S.S., M.Pd.I**  
NIP. 197811182006041009

## Lampiran 15 Jurnal Penelitian 1

## Lampiran 15 Jurnal Penelitian

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

NO	Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1	26 Februari 2025	Menyerahkan surat penelitian di MTsN 1 Lumajang	
2	16 April 2025	Penelitian pertemuan pertama di kelas IXB	
3	7 mei 2025	Penelitian pertemuan kedua di kelas VII C	
4	5 mei 2025	Penelitian pertemuan ketiga di kelas VIII B	
5	14 mei 2025	Meminta surat selesai penelitian	

Mengetahui

Kepala Sekolah MTsN 1 lumajang



Mohammad Safik

NIP: 1980021420060416

Jember 24 mei 2025

Penulis



Eka Alvionita A

(NIM: 212101090002)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

*LAMPIRAN 16 Biodata Penulis***BIODATA PENULIS**

Nama Saya Eka Alvionita Agustin di lahir di kota Lumajang pada Tanggal 21 Agustus 2001, Anak Pertama dari pasangan Bapak Senimo dan Ibu Ida Varia pada tahun 2006 penulis masuk taman kanak-Kanak darma wanita,dan penulis mendapat piagam Penghargaan lomba melukis tingkat TK/RA. Dan lomba mewarnai tingkat TK/RA lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan sekolah dasar di SDN KUTORENON 01 dan lulus pada tahun 2014,Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Putri Nurul Masyithoh Lumajang dan lulus pada tahun 2017. Setelah lulus MTS,penulis melanjutkan di SMK MUHAMMADIYAH LUMAJANG.dan lulus pada tahun 2021,Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata atas di UIN KHAS JEMBER Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Tadris IPS