



HUBUNGAN INTENSITAS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTs DARUSSALIMIN NW SENGKOL

Muhammad Ruba'i,

Email: MUHAMMADRUBAI702@GMAIL.COM

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: hubungan intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sample random sampling* dengan sampel sebanyak 22 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode *kuesioner* (angket) dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa dimana r_{hitung} sebesar 0,161 sedangkan r_{tabel} dengan $N = 22$ pada taraf signifikan 10% sebesar 0,2423 jadi $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($0,161 < 0,2423$) yang berarti H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada keterkaitan atau hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

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

Pendahuluan

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

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur dasar yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang alami oleh peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Nidawati, 2013:13).

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan dimana sangat menuntut adanya konsentrasi yang tinggi, baik guru maupun siswa agar tercapainya pembelajaran yang baik (Azri, dkk, 2019:1).



Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang popular saat ini di kalangan pelajar (Arianto, 2016:46).

Game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet (Burhan & Tsharir, 2005:32). Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

Pada anak yang kecanduan *game online* akan memiliki konsentrasi yang kurang, terutama dalam hal belajar. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi, dimana anak harus menguasai beberapa hal seperti penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman konsep beserta teori, dan keterkaitan dengan mata pelajaran yang lain (Martono dkk, 2007:45).

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

Begini juga dengan pelajaran Matematika, setiap siswa pasti ingin mendapatkan hasil belajar yang baik pada pelajaran tersebut, mengingat Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi penentu kelulusan siswa dijenjang Madrasah Tsanawiyah Selain itu banyak permasalahan dalam hidup manusia yang dapat diselesaikan dengan Matematika misalnya menghitung dan mengukur.

Letak keunggulan penelitian ini ialah penelitian ini dikhkususkan pada anak usia kelas tinggi yang berkarakteristik cenderung gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dengan membuat peraturan sendiri serta tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional yang ada dan manfaat dari penelitian ini untuk memberikan informasi bagi



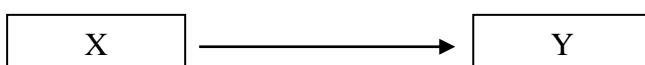
masyarakat maupun pelajar mengenai dampak positif serta dampak negatif dari bermain *game online* terhadap kognitif (kecerdasan logika-matematika). Memberikan atau menjadi masukan bagi para pendidik untuk bekerjasama dengan orang tua agar dapat memperbaiki kualitas belajar terhadap diri siswa.

Dari uraian di atas maka peneliti merasa penting diadakan penelitian yang berjudul: "Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

Metode Penelitian

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

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian



Keterangan :

X = Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online*

Y = Hasil Belajar Matematika

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII MTs.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas kebiasaan bermain *game online* adalah angket dan untuk hasil belajar siswa diukur dari nilai alas raport siswa kelas VII semester ganjil



tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran matematika. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji *expert judgment* dengan mengkonsultasikan kepada salah satu dosen ahli. Selanjutnya penelitian melakukan uji validitas isi dengan mengujicobakan instrumen kepada subjek yang sama dengan subjek penelitian dan menganalisisitem menggunakan rumus persamaan korelasi *product moment*.

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

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Deskriptif Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online*

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

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

b. Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Variabel Hasil Belajar Kelas VII MTs Darussalimin NW Sengkol Tahun ajaran 2023/2024

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



c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

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

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai Angket	Nilai Alas Raport
N		66	66
Normal Parameters ^a	Mean	79.86	79.79
	Std. Deviation	7.932	7.859
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.123
	Positive	.047	.123
	Negative	-.091	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.739	.997
Asymp. Sig. (2-tailed)		.645	.273
a. Test distribution is Normal.			

Pada tabel 3 diperoleh taraf signifikansi untuk data intensitas kebiasaan bermain *game online* 0,645 artinya data tersebut berdistribusi normal. Dengan pengambilan kesimpulan $0,645 > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dengan mengambil kesimpulan jika $\text{sig} > 0,05$ maka data normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak normal.

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

d. Uji Linearitas

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

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

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1Regression	103.654	1	103.654	1.696	.197 ^a
Residual	3911.377	64	61.115		



Total	4015.030	65		
-------	----------	----	--	--

a. Predictors: (Constant), Nilai Angket

b. Dependent Variable: Nilai Alas Raport

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

e. Uji Hipotesis

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

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

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

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa Interpretasi hasil uji hipotesis menunjukkan tidak adanya hubungan antara kedua variabel, karena nilai yang diperoleh dari *correlation product moment* sebesar 0,161 yang berarti lebih kecil dari r_{tabel} yakni 0,2423 ($0,161 < 0,2423$). Sedangkan nilai sig.(2-tailed) terletak pada angka 0,197 berarti lebih besar dari 0,05 ($0,197 > 0,05$), yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antar kedua variabel. Jadi, hasil yang diperoleh berarti tidak terdapat hubungan antar kedua variabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yaitu menunjukkan tidak adanya hubungan antar



kedua variabel antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

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

hasil analisis data intensitas kebiasaan bermain *game online* 22 orang siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* dengan presentase 68% dengan kata sedang. Hal ini diperkuat dari hasil angket yang disebarluaskan pada tanggal 29 Maret 2023 sehingga dari hasil kuantitatif diketahui bahwa pada dasarnya intensitas kebiasaan bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Hal tersebut sejalan dengan Potter & Perry (Marlina dkk, 2014:04) menyatakan bahwa anak pada periode ini mulai mengenal baik buruknya suatu tindakan dari apa



yang mereka rasakan dan orang lain katakana. Mereka akan cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang sudah dibuat atau ditetapkan.

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan konsentrasi yang digunakan dalam bermain *game online* yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat-tingkat. Tingkat intensitas kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 terdapat 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa tingkat intensitas kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

berada pada kategori rendah yaitu persentase sebesar 3%, selanjutnya kategori sedang dengan persentase 68%, dan kategori tinggi dengan persentase 29%, artinya dari 22 orang siswa yang diteliti terdapat 2 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* rendah, 6 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* sedang, 14 orang siswa yang memiliki intensitas kebiasaan bermain *game online* tinggi. Adanya kategori rendah, sedang, tinggi tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa mempunyai tipe intensitas kebiasaan bermain *game online* yang berbeda-beda.

Hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 dapat diketahui bahwa hasil belajar terbanyak mempunyai nilai antara 65-98 sebanyak 40-45 responden atau 64% kategori sedang. Hasil belajar diperoleh melalui nilai alas raport siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa responden yang tergolong dalam hasil belajar kategori rendah sebesar 21% atau sebanyak 2 orang siswa, selanjutnya kategori sedang 10 % atau sebanyak 6 orang siswa dan kategori tinggi sebesar 15% atau sebanyak 14 orang siswa.



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

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

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



Sedangkan uji hipotesis peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *Pearson* dengan menggunakan program SPSS 16.0, dimana kriteria dalam uji hipotesis ini adalah: jika nilai *sig.(2-tailed)* pada kolom *value* $< 0,05$ maka dapat dikatakan signifikan dan ada hubungan yang negatif antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik, sebaliknya jika nilai *sig.(2-tailed)* pada kolom *value* $> 0,05$ maka dapat dikatakan signifikan dan ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis korelasi *product moment* pada penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan oleh r_{xy} hitung sebesar 0,161 lebih kecil dari r_{xy} tabel sebesar 0,2423.

Terkait penelitian tersebut, hasil korelasi hipotesis antara variabel intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar matematika peserta didik tidak terdapat hubungan antar kedua variabel. Maka dari itu, H_a yang berarti ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 **ditolak**. Sedangkan H_0 yang berarti tidak ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 **diterima**. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas kebiasaan bermain *game online* tidak mempunyai hubungan terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

Penyebab tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh intensitas kebiasaan bermain *game online* saja akan tetapi disebabkan oleh faktor internal siswa itu sendiri yaitu psikologi



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

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

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengujian hipotesis yang telah di analisis, peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yaitu, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis penelitian yakni H_a yang berarti ada antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 **ditolak**. Sedangkan H_o yang artinya tidak ada hubungan antara



intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024 **diterima**. Adapun dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis berupa *pearson correlation* dihasilkan nilai sebesar $0,161 < 0,2423$ dengan sig (2-tailed) sebesar $0,197 > 0,05$. Dari hasil uji korelasi tersebut juga terbukti bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts Darussalimin NW Sengkol tahun ajaran 2023/2024

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) Orang tua hendaknya lebih memperhatikan anak dalam mengatur jam belajar yang dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga akan berdampak pada prestasi akademiknya. Selain itu orang tua juga dapat membimbing anak dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. (2) Bagi Guru hendaknya bekerjasama dengan orang tua peserta didik untuk lebih ekstra dalam mengawasi peserta didiknya yang sering bermain *game online* agar peserta didik lebih cermat dalam mengatur jadwal belajarnya sehingga bermain *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar. Selain itu guru juga dapat memberikan tugas atau PR kepada peserta didik disetiap akhir pembelajaran, meminta peserta didik untuk mencatat atau merangkum materi pembelajaran, lalu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. (3) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti ini hanya meninjau sebagian hubungan saja, sehingga bagi peneliti selanjunya yang tertarik mengadakan penelitian dengan topik yang sama diharapkan dapat memperluas ruang lingkup misalnya dengan menambah variabel-variabel yang lain agar hasil yang didapat lebih bervariasi dan beragam serta memperhatikan faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi minat belajar misalnya motivasi siswa, lingkungan siswa dan prestasi siswa.

Daftar Pustaka

- Akmarina, Y N. 2016. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga*. Sangatta: eJurnal Ilmu Komunikasi, Vol.4.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Samarinda: eJurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Hanafiah, Nanang, dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Adirama.
- Kasmadi, Sunariah N. 2014. *Paduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Koi S, Sudiwati N L P E, Lasri. 2017. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Malang: Nursing News, Vol.2.
- Kurniawan, D E. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*. Yogyakarta: Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol.3.
- Martono, K T. 2015. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Maker*. Jurnal Sistem Komputer. Vol.5.
- Ridwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta. Cetakan ke 20.
- _____. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- _____. 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pronanindia grup.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutikno, Sabry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran-Upaya Kreatif dalam Mewujudkan yang Berhasil*. Lombok: Holistica.
- Suyono, dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran-Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda.
- Syahran, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Tadulako: Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Vol.1.
- Ulfa, Mimi. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Pekanbaru Riau: JOM. FISIP. Vol.4.