

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Generasi Milenial di SMP Nurul Amal Palembang

Imam Ma'ruf¹, Imam Tauhid², Laila Rahmi Hasanah³,
Mulyadi Eko Purnomo⁴, Fitri Oviyanti⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

ABSTRACT

Article history:

Received Nov 2024

Revised Des 2024

Accepted Des, 2024

Keyword:

Intensity of Playing Online Games,
Learning Results

Online games which are currently popular have indirectly made students focus more on online games or games on their smartphones compared to studying, and this is a concern because it can affect student learning outcomes. This research aims to find out and analyze how much intensity students play online games and to find out the effect of the intensity of playing online games on student learning outcomes at SMP Nurul Amal Palembang. This research is a quantitative research type with a sample size of 57 students. The results of the research that has been conducted obtained data that the intensity of playing online games as many as 1 person or 2% got the high category, 53 people or 90% got the medium category and 4 people or 8% got the low category. then the final semester grades in the Islamic Religious Education subject that got the high category were 2 people or 4%, those who got the medium category were 48 people or 84% and those who got the low category were 7 people or 12%. So it can be concluded that the intensity of playing online games has a significant influence on the learning outcomes of millennial generation students of SMP Nurul Amal Palembang. 147.

Copyright © 2018, AL-USWAH.
All rights reserved

Corresponding Author:

Imam Ma'ruf

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: imam.maruf0996@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang dapat diartikan sebagai salah satu rangkaian interaksi antara pendidik dan para peserta didiknya. Fungsi pendidikan adalah membimbing peserta didik kearah suatu tujuan yang dinilai lebih tinggi.¹

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.² Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Contohnya seperti laptop atau komputer, *tablet PC* dan *handphone*. *Handphone* ini selain sebagai alat komunikasi, juga digunakan untuk mengakses *game online*.

Bermain *game online* dapat berdampak positif dan negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak positif dari bermain *game online* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game online* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan

setiap permasalahan dalam *game online*.³

Namun hal ini akan berubah menjadi dampak negatif bila dilakukan secara berlebihan. Hal ini akan menjadikan ketergantungan bagi penggunanya dan berdampak pada kehidupannya, terutama bagi seorang pelajar. Seperti melalaikan tugas sekolah, meninggalkan ibadah, acuh terhadap dunia sekitar, waktu makan menjadi tidak teratur, dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.⁴

Fenomena *game online* ini memang menjadi perbincangan serius di media sosial, tak terkecuali para pelajar di SMP Nurul Amal Palembang. Para pelajar siswa maupun siswi sebagian besar mereka bermain *game online*, ini dapat dilihat dari aplikasi *game* yang terdapat pada *handphone* mereka. Dampak buruk yang nampak dari bermain *game online* ini yakni mengganggu proses belajar mengajar di kelas. Di luar kelas pun demikian, yang seharusnya waktu luang tersebut digunakan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaiik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

² Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaiik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

³ Kukuh Pembuka Putra, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun," *Satya Widya* 33, no. 2 (2017): 147,

<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>.

⁴ Zulaycha Budhi Sulistyorini, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa," *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)* 2, no. 1 (2021): 208-209, <https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/1830>.

sekolah, namun digunakan untuk bermain *game online*⁵.

Padahal hakikat seorang siswa adalah belajar guna menjadi generasi penerus bangsa. Jika para siswa-siswi ini menggunakan waktu mereka lebih banyak untuk bermain *game* tentunya waktu belajar mereka menjadi semakin sedikit, dan juga dapat mempengaruhi nilai hasil belajar siswa, dan inilah yang menjadi kekhawatiran dikarenakan pengetahuan yang mereka dapatkan hanya seputar dunia *game* semata.⁶

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Generasi Milenial di SMP Nurul Amal Palembang”.

B. METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuannya adalah untuk melihat hubungan sebab-akibat melalui pengamatan konsekuensi yang telah terjadi serta mengulas data yang ada untuk

menemukan faktor-faktor penyebab.⁷ Proses ini dilakukan menggunakan prosedur statistik dan menekankan pengujian teori atau hipotesis melalui pengukuran variabel penelitian dalam bentuk angka.⁸

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023 tahun ajaran 2022/2023 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Nurul Amal Palembang, Sumatera Selatan.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang menjadi perhatian pengamatan dan penyedia data.⁹ Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu.¹⁰

Pada penelitian ini, dipilih kelas tingkat VII dan VIII sejumlah empat kelas sebagai populasi dengan total 113 siswa. Dari empat kelas ini kemudian diambil dua kelas untuk dijadikan sebagai sampel penelitian, yakni kelas VII.1 dengan 29 siswa dan kelas VIII.1 dengan 28 siswa.

Prosedur

Dalam penelitian ini merupakan hasil pengolahan data yang berasal

⁵ Hasil observasi di lingkungan SMP Nurul Amal Palembang pada tanggal 18 April 2023.

⁶ Firdaus W Suhaeb and Irmawati, “Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar Siswa Di SMAN 12 Makassar,” *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 4, no. 2 (2017): 99, <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.11794>.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 247.

⁸ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 39.

⁹ Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, and Marzuki, *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2004), hlm. 20.

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 118).

dari angket penelitian dan nilai ujian akhir semester. Hasil penelitian terbagi ke dalam beberapa bagian yaitu analisis statistik deskriptif variabel, uji T- tes, uji TSR, dan analisis pengaruh variabel.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian dengan mengamati, bertatap muka, berinteraksi sosial dan berpartisipasi secara langsung dengan obyek yang dituju untuk memperoleh data yang benar.¹¹

Variabel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, Sukardi membedakan variabel menjadi dua jenis, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)¹². Sehingga didapatkan variabel bebas yakni Intensitas Bermain *Game Online* Peserta Didik di SMP Nurul Amal Palembang dan variabel terikat yakni Hasil Belajar PAI Peserta Didik di SMP Nurul Amal Palembang.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya menghimpun data penelitian, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yakni angket/kuesioner, observasi, dan dokumentasi.

Angket digunakan untuk memperoleh data intensitas bermain *game online* dengan 40 item pertanyaan sesuai dengan indikatornya. Digunakan skala likert dengan

pemberian skor Selalu (3), Kadang-Kadang (2), dan Tidak Pernah (1).

Observasi digunakan ketika pra-penelitian, di mana peneliti mengamati ketika siswa pada saat jam istirahat setelah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terdapat banyak siswa yang bermain *game online*.

Dan terakhir dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang keadaan profil sekolah, aturan-aturan kedisiplinan, data siswa terkait jumlah siswa, data jumlah guru dan data nilai belajar siswa pada semester genap.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul pada penelitian ini berupa data survei dari angket yang diberikan kepada responden. Tujuan peneliti yakni menganalisis variabel bebas (X) apakah berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) dengan menggunakan rumus statistik 'T' tes.

Setelah mendapatkan skor total jawaban, maka disusunlah tabel distribusi frekuensi data nilai hasil angket dan hasil nilai akhir siswa. Dari tabel tersebut didapatkan hasil mean dan standar deviasi. Kemudian dilanjutkan untuk menentukan batasan nilai Tinggi, Sedang, dan Rendah (TSR) dengan rumus sebagai berikut:¹³

1. Tinggi = $M + 1. (SD)$ ke atas
2. Sedang = $M - 1. (SD)$ s/d $M + 1. (SD)$

¹¹ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 96.

¹² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 179.

¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Depok: Rajawali Press, 2018, hlm. 166.

3. Rendah = $M-1$. (SD) ke bawah
Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji T-tes dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.¹⁴

C. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis seberapa besar

intensitas bermain *game online* peserta didik generasi milenial di SMP Nurul Amal Palembang dan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI peserta didik di SMP Nurul Amal Palembang.

Setelah angket diberikan kepada responden, data yang diperoleh diolah dengan menjabarkan nilai kumulatif dari jawaban terhadap angket tentang intensitas bermain *game online* pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Jawaban Responden Pada Angket (Variabel X)

95	90	97	86	90	91	93	90	86	93
89	90	86	90	87	65	94	85	84	71
82	88	85	79	95	89	88	88	78	79
79	87	93	89	90	86	78	98	92	90
74	77	88	96	86	90	95	95	84	93
87	72	89	91	93	74	80			

Dari data di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 98 dan nilai terendah 65 selebihnya tersebar dalam rentang antara kedua nilai tersebut.

1. Menentukan range (R):

$$H-L+1$$

H= Nilai Tertinggi

L= Nilai Terendah¹⁵

$$R = 98 - 65 + 1 = 34$$

2. Menentukan interval kelas:

$$\frac{R}{I} = \text{Kelas interval, maka } \frac{34}{4} = 8$$

Jadi interval kelasnya adalah 4 dan deretan interval yang terdapat dalam tabel distribusi frekuensi adalah 8 maka dapat dibuat tabel frekuensi berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel X

Interval	F	X	x'	fx'	x'^2	fx'^2
96-100	4	99	2	8	4	64
91-95	14	93	1	14	1	196
86-90	22	88 (M')	0	0	0	0
81-85	4	83	-1	-4	1	16
76-80	6	78	-2	-12	4	144

¹⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*, 8th ed. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), hlm. 284.

¹⁵ Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Op. cit, blm. 38.

71-75	4	73	-3	-12	9	144
66-70	2	68	-4	-8	16	64
61-65	1	63	-5	-5	25	25
	$N_x = 57$			$\sum fx' = -19$		$\sum fx'^2 = 693$

Dari data di atas telah disimpulkan bahwa : 284

$$N_x = 57$$

$$\sum fx' = -19$$

$$\sum fx'^2 = 693$$

$$i = 4$$

M' (titik tengah interval yang paling besar) = 88

3. Mencari rata-rata Mean dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁶

$$\begin{aligned} M_x &= M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_x} \right) \\ &= 88 + 4 \left(\frac{-19}{57} \right) \\ &= 88 + 4 (0,1) \\ &= 88 + 0,4 \\ &= 88,4 \text{ (dibulatkan = 88)} \end{aligned}$$

4. Mencari standar Standar Deviasi (SD) dengan rumus sebagai berikut:¹⁷

$$\begin{aligned} SD_y &= i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_x} - \left(\frac{\sum fx'}{N_x} \right)^2} \\ &= 4 \sqrt{\frac{693}{57} - \left(\frac{-19}{57} \right)^2} \\ &= 4 \sqrt{12,1 - (-0,3)^2} \\ &= 4 \sqrt{12,1 - 0,1} \\ &= 4 \times \sqrt{12} = 12 \end{aligned}$$

5. Mencari Standar Error (SE) variabel X:¹⁸

$$\begin{aligned} SE_{M1} &= \frac{SD_x}{\sqrt{N_x - 1}} \\ &= \frac{13,6}{\sqrt{57 - 1}} = \frac{13,6}{\sqrt{57}} \\ &= \frac{13,6}{7,5} = 1,8 \end{aligned}$$

6. Menentukan batasan untuk nilai Tinggi, Sedang, Rendah (TSR) dengan menggunakan rumus TSR, sebagai berikut:

- Tinggi (T) = $M + 1 \cdot (SD)$ ke atas
- Sedang (S) = $M - 1 \cdot (SD)$ s/d $M + 1 \cdot (SD)$
- Rendah (R) = $M - 1 \cdot (SD)$ kebawah

Dengan rumus di atas maka dapat ditentukan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. Tinggi} &= M + 1 \cdot SD \\ &= 88 + 1 (12) \\ &= 88 + 12 = 100 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapatkan skor **100 ke atas termasuk kategori tinggi.**

$$\begin{aligned} \text{b. Sedang} &= M - 1 \cdot (SD) \text{ s/d } M + 1 \cdot (SD) \\ &= 87 - 1 (12) \text{ s/d } 87 + 1 (12) \\ &= 87 - 12 \text{ s/d } 88 + 12 \end{aligned}$$

¹⁶ Molli Wahyuni, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020), hlm. 32.

¹⁷ Suci Febriani, "Analisis Deskriptif Standar Deviasi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 912,

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.8194>.

¹⁸ Rusydi Ananda and Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hlm. 284.

$$= 76 \text{ s/d } 100$$

Jadi, yang mendapatkan skor antara 76 s/d 100 termasuk katagori sedang.

$$\begin{aligned} \text{c. Rendah} &= M - 1. (\text{SD}) \\ &= 88 - 1 (12) \\ &= 88 - 12 \\ &= 76 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapatkan skor 76 ke bawah termasuk katagori rendah.

Berdasarkan katagori skor Tinggi, Sedang dan Rendah (TSR) yang telah di jelaskan di atas untuk langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus persentase yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.
Intensitas Bermain Game Online

No	KATAGORI	F	%
----	----------	---	---

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Ujian Semester Akhir (Variabel Y)

65	86	85	85	85	92	93	90	90	65
82	93	80	75	90	70	92	97	92	92
95	90	89	96	80	93	85	88	80	80
82	90	84	82	83	90	85	90	87	92
90	85	84	92	90	87	75	85	70	75
65	65	70	84	95	87	80			

Dari data di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 97 dan nilai terendah adalah 65 selebihnya tersebar dalam rentang antara kedua nilai tersebut.

a. Menentukan range (R):

$$H-L+1$$

H = Nilai Tertinggi

L = Nilai Terendah

$$R = 97 - 65 + 1 = 33$$

1	Tinggi	1	2 %
2	Sedang	53	90%
3	Rendah	4	8%
Jumlah		N=57	100%

Berdasarkan tabel di samping maka diketahui bahwa Intensitas bermain *game online* yang mendapat kategori tinggi berjumlah 1 siswa atau 2% yang mendapatkan kategori sedang 53 orang atau 90% dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 4 siswa atau 8 %.

Setelah didapatkan persentase TSR pada variabel Intensitas Bermain *Game Online*, maka selanjutnya ialah menjabarkan nilai-nilai hasil belajar siswa ujian semester akhir sebagai berikut:

b. Menentukan interval kelas:

$$\frac{R}{I} = \text{Kelas interval,}$$

$$\text{maka } \frac{33}{4} = 8$$

Jadi interval kelasnya 4 dan deretan interval yang terdapat dalam tabel distribusi frekuensi adalah 8 maka dapat dibuat tabel frekuensi berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Nilai Hasil Belajar

Interval	F	X	x'	fx'	x' ²	f x' ²
96-100	2	98	4	8	16	64
91-95	10	93	3	30	9	90
86-90	13	88	2	26	4	676
81-85	18	83	1	18	1	324
76-80	4	78 (M')	0	0	0	0
71-75	3	73	-1	-3	1	9
66-70	3	68	-2	-6	4	36
61-65	4	63	-3	-12	9	144
	$N_x = 57$			$\sum fx' = 61$		$\sum fx'^2 = 2153$

Dari data di atas telah disimpulkan bahwa :

$$N_x = 57$$

$$\sum fx' = 61$$

$$\sum fx'^2 = 2153$$

$$i = 4$$

$$M' = 73$$

c. Mencari rata-rata Mean dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} M_Y &= M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_x} \right) \\ &= 73 + 4 \left(\frac{61}{57} \right) \\ &= 73 + 4 (1,07) \\ &= 73 + 5,07 \\ &= 78 \end{aligned}$$

d. Mencari Standar Deviasi (SD) dengan rumus sebagai berikut :

$$SD_Y = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_x} - \left(\frac{\sum fx'}{N_x} \right)^2}$$

$$\begin{aligned} &= 4 \sqrt{\frac{2153}{57} - \left(\frac{61}{57} \right)^2} \\ &= 4 \sqrt{38 - (1,07)^2} \\ &= 4 \sqrt{6,1 - 1,14} \\ &= 4 \times \sqrt{5} \\ &= 4 \times 3 = 12 \end{aligned}$$

5. Mencari Standar Error (SE) variabel

$$\begin{aligned} SE_{M2} &= \frac{SD_Y}{\sqrt{N_Y - 1}} \\ &= \frac{12}{\sqrt{57 - 1}} \\ &= \frac{12}{\sqrt{56}} \\ &= \frac{12}{7,4} = 3,2 \end{aligned}$$

6. Setelah mengetahui hasil mean 78 dan standar deviasi 12 maka selanjutnya menentukan batasan untuk nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan rumus TSR. Berikut hasil nilai yang didapat:

$$\begin{aligned} \text{a. Tinggi} &= M + 1. SD \\ &= 78 + 1 (12) \\ &= 78 + 12 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapatkan skor 90 ke atas termasuk kategori tinggi.

$$\begin{aligned} \text{b. Sedang} &= M - 1. (SD) \text{ s/d} \\ &M + 1. (SD) \\ &= 78 - 1 (12) \text{ s/d } 78 + 1 (12) \\ &= 78 - 12 \text{ s/d } 78 + 12 \\ &= 66 \text{ s/d } 90 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapatkan skor antara 66 s/d 90 termasuk katagori sedang.

$$\begin{aligned} \text{c. Rendah} &= M - 1. (SD) \\ &= 78 - 1 (12) \\ &= 78 - 12 \\ &= 66 \end{aligned}$$

Jadi, yang mendapatkan skor 66 ke bawah termasuk katagori rendah.

Berdasarkan katagori skor Tinggi, Sedang dan Rendah (TSR) yang telah di jelaskan di atas untuk langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus persentase yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6.

Kategori Nilai Semester Siswa Kelas VII & VIII SMP Nurul Amal Palembang

No	KATAGORI	F	%
1	Tinggi	2	4%
2	Sedang	48	84%
3	Rendah	7	12%
Jumlah		N=57	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai semester akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mendapat kategori tinggi berjumlah 2 orang atau 4% yang mendapat kategori sedang berjumlah 48 orang atau 84% dan yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 atau 12%.

Langkah selanjutnya mencari standar error perbedaan mean variabel X dan variabel Y dengan rumus

$$\begin{aligned} SE_{M_1-M_2} &= \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} \\ &= \sqrt{(1,8)^2 + (3,2)^2} \\ &= \sqrt{3,2 + 10,2} \\ &= \sqrt{13,4} \\ &= 3,6 \end{aligned}$$

Pembahasan

Dari rata-rata Intensitas bermain *game online* yang didapatkan sebesar $M_Y = 88$ dan hasil dari standar deviasi $SD_Y = 13,6$ serta hasil dari standar error $SE_{M_1-M_2} = 3,6$ Sedangkan rata-rata dari hasil nilai ujian semester akhir yang didapat sebesar $M_x = 78$. Selanjutnya mencari 't' atau

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_x - M_y}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{88 - 78}{3,6} \\ &= \frac{10}{3,6} = 2,777 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil 't' atau t_0 maka selanjutnya memberikan interpretasi terhadap t_0 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{df atau db} &= N - 2 \\ &= 57 - 2 \\ &= 55 \end{aligned}$$

Dari tabel tidak di dapati df sebesar 55 maka di pergunkan df yg paling dekat dengan 55 yaitu df sebesar 57, sehingga diperoleh t pada tabel t_t sebagai berikut:

1. Taraf signifikan 5% $t_t = 2,000$
2. Taraf signifikan 1% $t_t = 2,660$

Dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh dalam perhitungan $t_0 = 2,777$ dan besarnya t yang tercantum pada tabel $t_t = 5\% = 2,000$ dan $1\% = 2,660$ maka dapat diketahui t_0 lebih besar dari pada t_t yaitu:

$$2,000 < 2,777 > 2,660$$

Karena t_0 lebih besar dari pada t_t maka hipotesis nihil ditolak, ini berarti terdapat **pengaruh yang signifikan** antara intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMP Nurul Amal Palembang.

Sesuai dengan hasil penelitian Drajat Edy Kurniawan (2017), judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikan siregression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada criteria hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier, maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena H_a diterima dan H_0 ditolak, maka hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu “Ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi

akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta”.¹⁹

Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Hasil analisis statistik deskriptif pada kegemaran penggunaan *game online* siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 91,21 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai maksimum adalah 107 yang masuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai minimumnya adalah 60 yang termasuk kategori rendah. Median dari data tersebut adalah 89,50, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 11,528 dengan nilai varians sebesar 132,892. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 dan dari histogram menunjukkan bahwa intensitas kegemaran siswa kelas V dalam menggunakan *Game Online* berada pada kategori tinggi.²⁰

Menurut Dani, sukudin bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game.

¹⁹ Drajat Edy Kurniawan, *Op. Cit*, hlm. 101.

²⁰ Rahyuni. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar*

Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Bosowa Journal of Education. Vol. 01 No. 2. 2021

Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah.²¹ Jadi apabila siswa kecanduan bermain *game online* tersebut pasti akan lalai dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sekolah karena siswa tersebut menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*, dengan tidak selesaikan tugas yang diberikan sekolah, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan tentang intensitas bermain *game online* peserta didik SMP Nurul Amal Palembang, dapat diketahui bahwa yang mendapat kategori tinggi berjumlah 1 siswa atau 2%, yang mendapatkan kategori sedang 53 siswa atau 90% dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 4 siswa atau 8%.

Bila dihubungkan dengan hasil nilai belajar pada mata pelajaran PAI, maka ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh dalam perhitungan $t_0 =$

2,777 dan besarnya t yang tercantum pada tabel $t_t = 5\% = 2,000$ dan $1\% = 2,660$. Maka dapat diketahui t_0 lebih besar dari pada t_t yaitu: $2,000 < 2,777 > 2,660$. Karena t_0 lebih besar dari pada t_t maka hipotesis nihil ditolak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat memengaruhi hasil belajar siswa karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan namun digunakan untuk aktivitas yang kurang produktif..

REFERENSI

- [1] Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- [2] Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- [3] Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- [4] Febriani, Suci. "Analisis Deskriptif Standar Deviasi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 910–913. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.8194>.

²¹ Kuku Pembuka Putra, *Pengaruh Intensitas Game Terhadap Tingkat Kognitif*

(Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun, Vol. 33, No. 2, 2017, hlm. 147.

- [5] Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. 8th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.
- [6] Nurgiyantoro, Burhan, Gunawan, and Marzuki. *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2004.
- [7] Prawiradilaga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013.
- [8] Putra, Kukuh Pembuka. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun." *Satya Widya* 33, no. 2 (2017): 146–153.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>.
- [9] Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press, 2018.
- [10] Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [11] Suhaeb, Firdaus W, and Irmawati. "Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar Siswa Di SMAN 12 Makassar." *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 4, no. 2 (2017): 95–99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.11794>.
- [12] Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- [13] Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- [14] Sulistyorini, Zulaycha Budhi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa." *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)* 2, no. 1 (2021): 206–211.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/1830>.
- [15] Wahyuni, Mollie. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.