

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA SMK
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**



**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)**

Disusun Oleh :

Nur Khoiriyati (622016017)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

2020

Hal: Pengantar Skripsi

Kepada Yth

Bapak Dekan

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

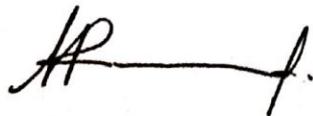
Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul **"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISIWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG"**, ditulis oleh saudari Nur Khoiriyati telah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

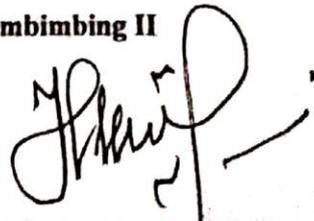
Palembang, Agustus 2020

Pembimbing I



Sri Yanti, S.Pd., M.Pd
NBM/NIDN: 988351/021912901

Pembimbing II



Dr. Hoirul Amri, M.E.Sy
NBM/NIDN: 1098817/0212056605

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

Yang ditulis oleh saudara NUR KHOIRIYATI, NIM 62.2016.017
Telah di munaqosyahkan dan dipertahankan
Di depan panitia penguji skripsi pada tanggal Agustus 2020
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat
Memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, Agustus 2020
Universitas Muhammadiyah Palembang
Fakultas Agama Islam
Panitia Penguji Skripsi

Ketua,

Dr. Rulitawati, M.Pd.I
NBM/NIDN:895938/0206057201

PANITIA
Ujian Munaqosyah Skripsi
Program S1
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah
Palembang

Sekretaris,

Helvadi, S.H., M.H
NBM/NIDN:995861/0218036801

Penguji I

Dr. Ani Arwati, S. Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN:788615/0221057701

Penguji II

Achmad Tasmii, S. Sos.I., M.Pd.i
NBM/NIDN:1101229/0216028203

Mengesahkan
Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum
NBM/NIDN: 731454/0215126904

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Khoiriyati
Nim : 622016017
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini ditulis sendiri dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang merupakan penjiplakan karya orang lain. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar saya sanggup menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Palembang, September 2020

Penuli:



Nur Khoiriyati
622016017

Motto dan Persembahan

Motto :

“Jangan menyerah sebelum mencoba, lakukan, lakukan dan lakukan yang kamu bisa.”

Ku Persembahkan Kepada :

- *Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat, hidayah dan maghfirohnya kepada diri yang lemah ini.*
- *Ayahanda Agus giyanta S. Pd,Sd dan Ibunda Nartiyah yang terkasih yang selalu mendo'akan serta memberikan semangat dan dorongan baik moral maupun material, bimbingan dan do'a restu serta nasehat-nasehat yang membangun penulis demi kelancaran dan kesuksesan di masa depan.*
- *Saudariku Musta'inah yang menjadi motivasi keberhasilanku, semoga bisa meraih kesuksesan dan menjadi kebanggaan keluarga.*
- *Ibu Sri Yanti, S.Pd., M. Pd dan bapak Dr. Hoirul Amri, M.E.Sy yang tak bosan membimbing dengan penuh kesabaran sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.*
- *Bapak dan Ibu dosen, Kepala Sekolah, Guru-guru dan semua yang telah mendidik dan menasehatiku.*
- *Sahabat-sahabaku (sugita Yohan, S.Pd, Yongki adijaya, S.Pd, ahmad kodri, S.Pd , zuhna wafil riski, S.Pd, zulkhoir, S.Pd dan fatwa nur inayah, S.Pd) yang telah memberi support selama ini baik susah maupun senang.*
- *Seluruh angkatan 2016 jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam yang selalu membantu dan mendo'akan untuk keberhasilanku.*
- *Almamater yang selalu kubanggakan.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah yang merajai alam semesta karena berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG”** Serta sholawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan sepanjang zaman Nabi besar Muhammad Saw beserta keluarga, para sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kemudahan yang diberikan Allah SWT serta bantuan baik secara materi maupun spiritual dari berbagai pihak yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis. Oleh karena itu dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Abid Djazuli, S.E.,M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Dr.Purmansyah Ariadi, S.Ag., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

3. Ibu Sri Yanti, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I, dan bapak Dr. Hoirul Amri, M.E.Sy sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Rulitawati, M.Pd.i selaku dosen Penasehat Akademik yang juga telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi bagi penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta seluruh staff karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang, yang telah memberi bantuan dan pelayanan kepada penulis.
6. Ibu Seriyani, S.Pd selaku kepala sekolah SMK Muhammadiyah 1 Palembang yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian, serta pihak lain yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi dan bagi dunia pendidikan umumnya dan SMK Muhammadiyah 1 Palembang khususnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Palembang, 10 Agustus 2020

Penulis

Nur Khoiriyati

NIM. 622016017

ABSTRAK

Maraknya game online yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap prestasi akademik peserta didik. Membuat para orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan game online, Penulis tertarik untuk meneliti peserta didik yang kecanduan bermain game online, seberapa besarkah pengaruh game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari game onlinetersebut terhadap prestasi akademik peserta didik.

Dalam penulisan skripsi ini, yang menjadi populasi adalah individu yang berstatus siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang kelas XI TKJ 2 yang berjumlah 34 siswa pada tahun 2019. untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan tehnik pegumpulan data dengan observasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan datan kuantitatif. Analisis data dalam penelitian ini pada intinya menggunakan analisis statistik korelasi product moment untuk melihat hasil penelitian tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game online berdampak bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam tingkat kategori sedang dengan rata-rata nilai antara 61 sampai dengan 91 yaitu 76% dari 34 siswa (26 siswa). Dan Prestasi belajar siswa setelah bermain game online di SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata nilai 53 sampai dengan 77 yaitu 68% dari 34 siswa (23 siswa). Sedangkan pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Game Online, Prestasi Belajar, Pengaruh Game Online

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGANTAR SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Pembatasan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	9
H. Metode Penelitian.....	9
I. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar	14
B. Prestasi Belajar.....	28

BAB III PROFIL TEMPAT PENELITIAN

A. Sejarah singkat SMK Muhammadiyah 1 Palembang	34
B. Visi, Misi dan tujuan SMK Muhammadiyah 1 Palembang	37
C. Keadaan Guru dan Pegawai	37
D. Keadaan Siswa	41
E. Sarana dan Prasarana	43
F. Kegiatan Ekstra Kulikuler.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Game Online Berdampak Kepada Prestasi Belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	49
B. Kondisi Prestasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	53
C. Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Gambaran tentang SMK Muhammadiyah 1 Palembang	35
Tabel 3.2	Adapun guru yang bertugas sebagai wali kelas di Smk Muhammadiyah 1 Palembang	38
Tabel 3.3	Nama-nama tenaga pengajar di Smk Muhammadiyah 1 Palembang. 39	
Tabel 3.4	Keadaan siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	42
Tabel 4.1	Tabel distribusi frekuensi untuk menghitung mean dan standar deviasi data game online berdampak pada prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	50
Tabel 4.2	Tabel persentase tingkat game online berdampak pada prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang	52
Tabel 4.3	Kondisi prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang	54
Tabel 4.4	Tingkat persentase kondisi prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang.....	56
Tabel 4.5	Tabel peta korelasi antara game online dan prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. ANGKET
2. SK PEMBIMBING
3. SURAT IZIN PENELITIAN
4. SURAT BALASAN
5. KARTU BIMBINGAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah *internet*.¹ *Internet* berasal dari kata *Interconnected Networking* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah lokal) dan WAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk

¹Jonathan Lukas, *jaringan komputer* Cet. I; graha Ilmu, Yogyakarta 2006, hal.2.

melakukan aktivitas sehari-hari.² Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti menghitung. Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain games, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di *internet*. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara online, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.³

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang

²Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*: CV. Andi Offset, Yogyakarta 2007, hal. 20

³Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card dan Dowload Edisi 1* : CV. Andi Offset, Yogyakarta 2004. Hal. 80

berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa.

Adiksi game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut.⁴ Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Sekarang ini gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.⁵ Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk,

⁴ <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>

⁵ Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> 28 juni 2019

terutama darisegi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Saat ini banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, makan, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.⁶

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.⁷ *Game online* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi fantasi, sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

⁶Faozani Z.,”*Karya Ilmiah Tentang Game Online*”,*officeal website of Faozani Z.*<http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online> 1565.html 28Juni 2019

⁷Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3

Sebagaimana Firman Allah SWT Q.S. al-Hadid, ayat 20:

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ
كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَمًا وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ
شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya :

Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan sendagurauan, perhiasan dan berbangga diantara kamu serta berlomba-lomba dalam kekayaan dan keturunan, seperti hujan yang tanaman-tanamannya mengagumkan para petani, kemudian (tanaman) itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur dan diakhirat nanti ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhoan-Nya. Dan kehidupan dunia tidaklah hanyalah kesenangan yang palsu.

Dalam sebuah perkembangan teknologi, ada untuk membantu para peserta didik untuk lebih berkemajuan lagi, akan tetapi faktanya perkembangan teknologi tersebut dan dengan adanya *game online* maka arus balik yang awalnya mereka sangat ingin meraih prestasi dan kini siswa lebih mementingkan *game online* atau bisa dibilang kecanduan akan menurunkan motivasi belajar mereka. Prestasi belajar anak adalah harapan semua orang tua dan merupakan cita-cita setiap lembaga pendidikan. Prestasi belajar gemilang yang dicapai oleh siswa merupakan lambang ketidakhayaan suatu lembaga pendidikan. Namun perlu diingat bahwa pencapaian prestasi belajar tidak akan menyalahkan pihak sekolah, untuk menghindari hal yang demikian perlu diciptakan komunikasi yang baik antara orang tua dan guru. Guru-guru sering menggunakan intensif untuk membangkitkan motivasi kepada siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang

diinginkan. Intensif ini akan bermanfaat bila mengandung tujuan yang dapat memberikan kepuasan kepada kebutuhan psikologis peserta didik.⁸

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami proses belajar. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Sejalan dengan ini ada yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Adanya motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi yang didapat oleh peserta didik dan juga karakter yang dimiliki, baik pelajar sekolah ataupun mahasiswa perguruan tinggi.⁹ Menurut Don Campbell sebagaimana yang dikutip oleh Agus Wibowo, pada tahun-tahun awal perkembangan otak anak dipengaruhi oleh keadaan atau situasi disekelilingnya, apa yang anak dengar, lihat, sentuh, rasakan dan berbagai hal atau keadaan yang dialaminya akan di pengaruhi pada proses pembentukan jejaring otak.¹⁰

Dunia yang semakin canggih ini game online menjadi pengaruh utama dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya

⁸Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* : Bumi Aksara, Jakarta 2017, hal,10

⁹Ibid., hal. 36

¹⁰Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini* : Pustaka Pelajar, Yogyakarta 2012, hal.2.

memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik ia masih dalam usia sekolah. Termasuk juga di SMK Muhammadiyah 1 Palembang banyak yang sudah bermain game online, mereka menghabiskan waktu luang untuk bermain game ataupun permainan lainnya sehingga berdampak kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatasmaka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut, dengan judul “**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis ialah sebagai berikut:

1. Banyak dari kalangan anak-anak, dewasa maupun remaja akan permainan game online.
2. Banyak siswa yang melupakan kewajibanya untuk belajar.
3. Lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online dari pada kegiatan yang lebih bermanfaat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah game online berdampak pada prestasi belajar siswa di MK Muhammadiyah 1 Palembang?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa sesudah bermain game onlinedi SMK Muhammadiyah 1 Palembang?

3. Bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang?

D. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan diteliti perlu dilakukan pembatasan masalah dengan tujuan untuk menghindari bahasan yang terlalu luas maka penulis memberikan batasan-batasan masalah yaitu, pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah game online berdampak pada prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang ?
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa setelah bermain game online di SMK Muhammadiyah 1 Palembang?
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Palembang?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut: Pertama **Secara teoritis** Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, Khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Kedua **Secara praktis**, bagi peneliti dengan melakukan penelitian ini, diharapkan

dapat menambah ilmu pengetahuan, serta dapat memahami tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Bagi siswa Penelitian ini diharapkan berfungsi sebagai informasi serta pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Game adalah salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini. **Online** adalah terhubung. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. **Prestasi** adalah penilaian hasil usaha yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai. **Belajar** adalah setiap perubahan relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

H. Metode Penelitian

Pokok-pokok bahasan yang terdapat pada metode penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi dan sample

- a. Populasi adalah sekumpulan subyek, objek penelitian, populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang yang berjumlah 742 orang.
- b. Sample adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti adalah 34 siswa kelas XI TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Palembang .

Karena keterbatasan waktu dan kesempatan untuk meneliti keseluruhan populasi anak-anak diatas, maka penulis membatasi usia yang akan dijadikan sample. Adapun sample penelitiannya adalah 34 siswa kelas XI TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Palembang.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah suatu data penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah atau nyata.

b. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber yang diteliti, dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap masalah yang dihadapi.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang mendukung pembahasan dan diperoleh dari orang lain baik berupa laporan-laporan, buku-buku, maupun surat kabar.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan peneliti dalam mengumpulkan data.¹¹ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dipenelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap obyek penelitian. Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian, merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya suatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat.¹²

b. Dokumentasi

Metode ini adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.¹³ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mencari, mengumpulkan, dan mendata dokumentasi material maupun non material mengenai obyek yang akan diteliti.

¹¹Arikunto, *prosedur penelitian...*, hal. 149

¹²Mardalis, *Metode Penelitian*, Jakarta :Bumi Aksara, 2002, hlm. 63.

¹³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian :Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hlm. 274.

c. Angket

Angket adalah tehnik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden.

4. Analisis Data

Analisis data berarti mengatur secara sistematis bahan hasil wawancara dan observasi, menafsirkannya dan menghasilkan suatu pemikiran, pendapat, teori atau gagasan yang baru. Data yang telah terkumpulkan pada tahap selanjutnya akan dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Yaitu dengan memaparkan data-data yang ada dan dikaitkan dengan asumsi-asumsi dan teori-teori yang ada. Pada tahap akhirnya akan menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan perhitungan Korelasi Product Moment

$$r_{xy} = \frac{\sum x'y' - (C_x')(C_y')}{(SDx')(SDy')}$$

$\sum x'y'$ = Jumlah hasil perkalian silang (*Product of the moment*) antara :
frekuensi sel (f) dengan x' dan y'

C_x' = nilai koreksi pada variabel x yang dapat dicari/diperoleh dengan rumus
:

$$C_x' = \frac{\sum fx'}{N}$$

$C_{y'}$ = nilai koreksi pada variabel y yang dapat dicari/diperoleh dengan rumus

$$: C_{y'} = \frac{\sum f y'}{N}$$

$SD_{x'}$ = Deviasi standar skor x dalam arti tiap skor sebagai 1 unit (dimana $i = 1$)

$SD_{y'}$ = Deviasi standar skor y dalam arti tiap tiap skor sebagai 1 unit (dimana $i = 1$)

N = *Number of cases*

I. Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : membahas tentang pengertian game online, pengertian prestasi belajar, evaluasi hasil belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

BAB III : Membahas tentang gambaran singkat tentang lokasi yang akan diteliti yaitu SMK Muhammadiyah 1 Palembang

BAB IV : Hasil penelitian, merupakan analisis data tentang pengaruh game online dan prestasi belajar siswa di SMK Mhammadiyah 1 Palembang

BAB V: Membahas tentang penutup, kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika Caca, *Jurnal Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri Kota Bengkulu*, 2019
- Arikunto Suharsimin, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, : Rineka Cipta, Jakarta 2010
- Djamarah Syaiful Bahri dan Azwar Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta 2002
- Faozani Rizki Ichwan, “Makalah tentang Game”, *Official Website of Riki Ichwan Faozani*.<http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game>.
- Hamalik Oemar Prof. Dr, *Kurikulum dan Pembelajaran*, :Bumi Aksara, Jakarta 2017
- Hamalik Oemar *Psikologi Belajar dan Mengajar: Sinar Baru Algensindo*, Bandung 2009
- Indonesia Undang-Undang Republik No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3
- Jasmadi, *panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card dan Dowload Edisi 1*, Yogyakarta 2004
- Kurniawan Wiharsono , *jaringan Komputeri: CV. Andi Offset*, yogyakarta 2007
- Lukas Jonathan, *jaringan komputer* Cet. I : graha Ilmu; Yogyakarta 2006
- Mardalis, *Metode Penelitian*, :Bumi Aksara, Yogyakarta 2002
- Nasution Noehi, *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar PAI: Dirjen Lembaga Islam*, Jakarta 1995
- Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran: Teras*, Yogyakarta 2007
- Pangastika Nurullita Rizki, *Jurnal Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Sd*, 2017
- Penyusun Tim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Poerwadaminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*: Balai Pustaka, Jakarta 2011

Suryabrata Sumadi, *Psikologi pendidikan*: Raja Grafindo Persada, Jakarta 1998

Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*: Remaja Rosdakarya, Bandung 2003

Tirtonegoro Sutratinah, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*; Bina Aksara, Jakarta 2007

Yogatama Rizky, *Jurnal Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Mospati Magetan, 2016*

Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini* : Pustaka Pelajar, Yogyakarta 2012

Z Faozani, Karya Ilmiah Tentang Game Onlin, *officeal website of Faozani Z.*

http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

[http://pelayananpublik. Id](http://pelayananpublik.Id)

[http:// www.mastekno. com](http://www.mastekno.com)