

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU SISWA KELAS VI PADA MASA TRANSISI PANDEMI
COVID-19 DI SEKOLAH DASAR ISLAM AL-HILAL KARTASURA
KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2022/2023.**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

MOH YAZID ZIDAN

NIM. 183141107

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Moh Yazid Zidan
NIM: 183141107

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Moh Yazid Zidan

NIM : 183141107

Judul : Hubungan antara *game online* terhadap perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 17 Januari 2023

Pembimbing,



Nurwulan Purnasari, S.Tp., M.Si.

NIP. 19890409 201801 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Hubungan antara bermain *game online* terhadap perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023." yang disusun oleh Moh Yazid Zidan telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Selasa, tanggal 21 Februari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penguji 1

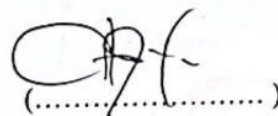
Merangkap Ketua : Amining Rahmasiwi, M.Pd.
NIP. 19930429 201903 2 019



(.....)

Penguji 2

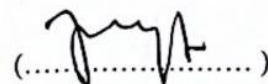
Merangkap Sekretaris : Nurwulan Purnasari, S.TP., M.Si.
NIP. 19890409 201801 2 001



(.....)

Penguji Utama

: Dr. Suyatman, M.Pd.
NIP. 19710720 200501 1 004

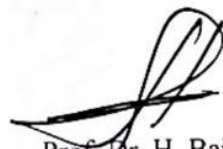


(.....)

Sukoharjo, Februari 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd

NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur kepada Allah SWT., atas terselesaikannya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Syaeful Bachri dan Ibu Eli Halimah yang sangat luar biasa kasih sayang, motivasi, mendo'akan, pengorbanan dan perjuangannya untuk penulis.
2. Kakak dan Adik, Moh Ziaul Haq, Moh Rifat Maulana, Moh Azka Mubarak yang telah memberikan dukungan dan do'anya.
3. Sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, terutama keluarga mas Aris dan Tim Burjo kayla
4. Rekan-rekan seperjuangan PGMI C 2018 yang senantiasa memberikan semangat.
5. Dosen pembimbing, Ibu Nurwulan Purnasari, S.Tp., M.Si. Terima kasih atas waktu, bantuan, nasehat, dan ilmunya selama ini diberikan kepada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

"Ketakutanmu terhadap kegagalan, itulah yang membuatmu gagal."

(Habib Syech)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Moh Yazid Zidan
NIM : 183141107
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Hubungan antara bermain *game online* terhadap perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023." Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Sukoharjo, Februari 2023

Yang menyatakan


Moh Yazid Zidan
NIM.183141107

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan antara bermain *game online* terhadap perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023." Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. Selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Bapak Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Ibu Kustiarini, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Ibu Nurwulan Purnasari, S.TP., M.Si. Selaku pembimbing skripsi yang penuh kesabaran, masukan, dan keikhlasannya dalam meluangkan waktu serta pikiran dalam memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Saiful Islam, M.Ag. Selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan dalam menempuh studi di UIN Raden Mas Said Surakarta.
7. Segenap dosen pengajar beserta staff Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah membekali ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepala Sekolah dan segenap tenaga pendidik SD Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo
9. Siswa-siswi kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023 yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian skripsi ini.
10. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penulisan skripsi ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa penulis skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Sukoharjo, 17 Januari 2023

Penulis,

Moh Yazid Zidan

NIM. 183141107

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	i
PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
A. Kajian Teori	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	13
C. Kerangka Berfikir.....	15
D. Hipotesis Penelitian.....	17
BAB III.....	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	19
D. Variabel Penelitian	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Instrumen Pengumpulan Data	25
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	37

A. Deskripsi Data.....	37
B. Normalitas data	45
C. Hubungan antara bermain <i>game online</i> dengan perilaku siswa	46
D. Pembahasan	47
BAB V.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	57

ABSTRAK

Moh Yazid Zidan, 2023, *Hubungan antara bermain game online terhadap perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Nurwulan Purnasari, S.TP, M.Si.

Kata Kunci : *Game Online*, Perilaku Siswa, Sekolah Dasar

Bermain *games* adalah suatu bentuk hiburan yang bersifat menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Kepuasan pemain saat memainkan game akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Perilaku merupakan kegiatan atau aktivitas makhluk hidup terutama manusia yang disebabkan karena adanya rangsangan yang berasal dari internal maupun eksternal. Siswa sebagai individu yang masih dalam tahap perkembangan dan dengan emosi yang labil akan mudah terpengaruh, terutama oleh lingkungan sekitarnya, baik itu dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *game online* dengan perilaku siswa pada masa transisi pandemic COVID-19 di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik korelasi menggunakan rumus *product moment* dari *person*. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampel (*simple random sampling*). Sampel pada penelitian ini 42 siswa di MI Muhammadiyah Sragen yang terdiri dari kelas 6. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan Uji Normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa 1) Bermain *Game Online* siswa kelas VI termasuk dalam kategori tinggi dengan interval antara 67-72 sebanyak 13 siswa (33,33%) dari sampel sebanyak 39 siswa, 2) Perilaku siswa kelas VI termasuk dalam kategori tidak baik dengan interval 45-52 sebanyak 26 siswa (66,67%) dari sampel sebanyak 39 siswa, 3) Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai rhitung $0,239 > r_{tabel}$ 0,93 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI di Sekolah dasar Islam Al-Hilal Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perencanaan waktu penelitian	19
Tabel 3. 2 Jumlah populasi Siswa Kelas VI di SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.....	20
Tabel 3. 3 Operasional variabel.....	22
Tabel 3. 4 Skala Likert	25
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Bermain Game Online	26
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Perilaku Siswa	26
Tabel 3. 7 Hasil uji validitas angket bermain game online	29
Tabel 3. 8 Hasil uji validitas angket bermain perilaku siswa.....	30
Tabel 3. 9 Hasil reliabilitas instrumen bermain game online.....	32
Tabel 3. 10 Hasil reliabilitas instrumen perilaku siswa	32
Tabel 3. 11 Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi.....	36
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Unit Variabel Bermain Game Online	38
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Unit Variabel Perilaku Siswa	40
Tabel 4. 3 Distribusi frekuensi bermain game online	42
Tabel 4. 4 Distribusi frekuensi perilaku siswa	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Bermain Game Online dan Perilaku Siswa.....	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas	46
Tabel 4. 7 Hasil Uji Korelasi Product Moment.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Uji Coba Bermain Game Online	58
Lampiran 2 Angket Uji Coba Perilaku Siswa	60
Lampiran 3 Skor Angket Uji Coba Bermain Game Online	62
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Bermain Game Online	63
Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Bermain Game Online	70
Lampiran 6 Angket Uji Coba Perilaku Siswa	71
Lampiran 7 Hasil Skor Uji Coba Perilaku Siswa	74
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Perilaku Siswa.....	75
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Siswa	82
Lampiran 10 Angket penelitian Bermain Game Online setelah uji coba	83
Lampiran 11 Data Skor Angket Penelitian Game Online	86
Lampiran 12 Perhitungan Distribusi Frekuensi bermain game online	87
Lampiran 13 Angket penelitian Perilaku Siswa setelah uji coba	89
Lampiran 14 Data Skor Angket Penelitian Perilaku Siswa	92
Lampiran 15 Perhitungan Distribusi Frekuensi Perilaku Siswa.....	93
Lampiran 16 Hasil Analisis Unit Data Bermain Game Online	95
Lampiran 17 Hasil Analisis Data Perilaku Siswa.....	96
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas	97
Lampiran 19 Hasil Uji Linearitas	98
Lampiran 20 Hasil Uji Hipotesis	99
Lampiran 21 Data Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023	100
Lampiran 22 Dokumentasi pengisian angket di SD Islam Al-Hilal Kartasura ...	101
Lampiran 23 Riwayat Hidup Penulis	102

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku agresif siswa di sekolah sudah menjadi masalah yang universal, dan akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat. Berdasarkan hasil penelitian Masykouri (2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Secara umum, anak laki-laki lebih banyak menampilkan Perilaku agresif dari pada anak perempuan. Menurut penelitian sebelumnya perbandingan 5 berbanding 1, artinya jumlah anak laki-laki yang melakukan perilaku agresif kira-kira 5 kali lebih banyak dibandingkan anak perempuan. Faktor internal penyebab perilaku agresif adalah frustrasi, emosi, keinginan untuk bercanda, mengimitasi perilaku orang lain dan kebiasaan. Sedangkan faktor eksternal adalah kurangnya perhatian orang tua, adanya konflik dengan siswa lain, adanya konflik dengan keluarga, pengaruh pergaulan dan lingkungan (Tuhfah Firdaus et al., 2013).

Game online menurut Kim dkk (Kustiawan & Utomo, 2019) adalah *game* atau permainan yang bisa dilakukan banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Biasanya *game online* bertujuan untuk *refreshing*. Namun sayangnya anak-anak cenderung lebih banyak mengakses aplikasi *game online* dibandingkan mengakses bahan untuk pembelajaran (Fitri & Lestari, 2021).

Hampir setiap lapisan masyarakat telah mengenal dan berinteraksi dengan Internet untuk kegiatan yang mereka butuhkan. Mulai dari kemudahan berbisnis, mencari ilmu pengetahuan dan bahan pembelajaran, mengakses media sosial, hingga mengakses aplikasi *game online*. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah penduduk terkoneksi internet 2021-2022 adalah 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021. Sedangkan pengguna *game online* di Indonesia sebesar 14,23% atau 30 juta orang. Survei oleh Decision Lab mencatat bahwa pemain *game online* rata-rata

berusia 16-35 tahun. Berdasarkan laporan global digital overview yang dirilis tercatat 60% populasi dunia telah terhubung ke internet. Sementara itu pengguna internet pada usia 16-64 tahun sekitar 80% bermain *game* setiap bulannya. Sehingga jumlah *gamers* di dunia tercatat telah mencapai 3,5 miliar orang. Angka ini tentu berpotensi terus bertambah setiap harinya. Sedangkan menurut hasil Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021-2022 proporsi individu yang menggunakan Internet di Jawa Tengah Sebesar 76,9% (Survei Sosial Ekonomi Nasional, 2019).

Pelajar yang sering bermain *game online* dapat menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan, bahkan berdampak buruk. Dari Aspek Kesehatan, kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Novrialdy, 2019). Sementara dari Aspek psikologis, banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perusakan, perkelahian, dan pembunuhan yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut (Ardian & Saputra, 2021). Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Sedangkan dari Aspek akademik, usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Novrialdy, 2019). Dari segi sosial walaupun disisi lain *game online* ini dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya, namun kerap melupakan kehidupan sosial yang sebenarnya.

Tidak hanya itu saja, pada proses belajar mengajar berlangsung juga ditemukan akibat pelajar yang bermain *game online* adalah dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib (Ngali, M., 2020). Selanjutnya ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan dalam (Nisrinafatin, 2020) yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk

belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi, Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir. Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selain hal di atas, hal yang paling sering ditemukan akibat pelajar yang bermain *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan (Faiq khoridatul izza, 2019). Perkembangan *game online* yang sangat pesat sangat berdampak terhadap religius remaja, apabila remaja tidak mampu melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak kurangnya keta'atan remaja dalam beribadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kajian majelis ta'lim, dan kegiatan ibadah yang lainnya, terlebih dimasa pandemi COVID-19.

Virus corona ini telah menyebar dan membahayakan seluruh Dunia. Berbagai negara disibukkan menangani virus corona yang telah masuk ke negara mereka masing-masing tidak terkecuali negara Indonesia. Jumlah kasus positif dan kematian akibat virus COVID-19 di Indonesia terus meningkat. Hal tersebut membawa dampak bagi kehidupan masyarakat. Salah satu yang dianjurkan pemerintah pada saat itu adalah *Stay at home* dan *Physical and Social Distancing* yang artinya dirumah saja atau menjaga jarak supaya bisa memutus rantai penyebaran virus COVID-19. Selain masalah kesehatan, pandemi ini juga berdampak pada sektor ekonomi, sosial, transportasi dan sektor pendidikan. Pada aspek pendidikan ini perubahan besar terjadi ketika pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di sekolah kini dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Internet memberikan sumbangan cukup besar untuk aspek pendidikan, terlebih di masa pandemi COVID-19 ini. Dengan adanya kemajuan di bidang

teknologi, pembelajaran menjadi efektif jika tidak ada kendala atau setiap peserta didik dan guru mempunyai *smartphone* dan internet yang lancar, supaya semakin memudahkan untuk mengakses segala hal (Mulyana et al., 2020).

Pembelajaran Jarak Jauh merupakan suatu bentuk metode pendidikan formal yang menggunakan sistem telekomunikasi interaktif dan didukung dengan berbagai sumber daya yang diperlukan sebagai penghubung antara siswa dengan guru. Saat ini pembelajaran jarak jauh lebih dikenal sebagai pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dengan teknologi berbasis internet.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis sangat tertarik terhadap teori bermain *game online* yang berhubungan dengan perilaku siswa sekolah dasar. Ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada saat magang 3 di SD Islam Al-Hilal Kartasura, dan hasil pada observasi tersebut ditemukan bahwa siswa di SD Islam Al-Hilal Kartasura sering bermain *game online* dan berdampak pada motivasi belajar siswa sehingga motivasi belajar siswa menurun. Adapun alasan yang mendasari peneliti memilih judul “Hubungan *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023” adalah penulis ingin mengetahui Hubungan *Game Online* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar. Perilaku siswa yang dimaksud adalah perilaku yang positif ataupun negative, jika perilaku positif contohnya seperti disiplin, rajin dalam belajar, dan mematuhi peraturan yang ada, sedangkan jika perilaku yang negatif seperti malas dalam belajar, sering terlambat, boros, dan lain sebagainya. Penelitian ini bukan merupakan penelitian yang pertama, sudah ada beberapa penelitian yang terkait tentang materi ini,

Salah satu rujukan penelitian ini adalah yang dilakukan Nisrinafatin (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa” Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka. Menurut (Nazir, 1988) dalam Jurnal (Halimah, 2016) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang

dipecahkan. Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu kekurangan atau kelemahan dalam penelitian ini adalah hanya mengandalkan Teknik pengumpulan data melalui buku-buku, literatur-literatur, dan catatan-catatan yang ada. Sehingga penelitian ini tidak berhubungan langsung dengan siswa, melainkan hanya melalui data yang ada tersebut. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan metode pustaka, peneliti hanya mencari teori dan mengkaji mengenai penelitiannya tersebut, sedangkan penelitian saya adalah menggunakan metode kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan sebuah data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui, dan jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sedangkan fokus dalam penelitian sebelumnya adalah terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini fokus penelitiannya adalah perilaku terhadap siswa. Oleh karena itulah, sangat penting bahkan *urgent* untuk membuat kajian dan penelitian tentang pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring menyebabkan siswa banyak mengakses *game online*, padahal seharusnya digunakan untuk mengakses pembelajaran.
2. Tidak ada dorongan yang guru berikan kepada siswa agar siswa dapat membatasi bermain *game online* di luar sekolah.
3. Peserta didik lebih sering membicarakan tentang *game online* di Sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Adapun identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan menentukan fokus penelitian sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu tentang Hubungan bermain *Game Online*, perilaku siswa kelas VI SDI Al-Hilal Kartasura kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana bermain *game online* di kalangan siswa sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19?
2. Bagaimana perilaku siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Adakah Hubungan bermain *game online* pada masa pandemi COVID-19 dengan kondisi perilaku siswa SD Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penggunaan bermain *Game Online* di kalangan siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui kondisi perilaku kelas VI siswa Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.
3. Mengetahui Hubungan bermain *Game Online* pada masa Transisi pandemi COVID-19 terhadap kondisi perilaku siswa kelas VI di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh banyak manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai informasi pada bidang ilmu pendidikan khususnya dalam pengaruh *Game Online* terhadap perilaku siswa.
- b. Menjadi sumber saran untuk penelitian sejenis atau selanjutnya.

2. Manfaat praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan orang tua sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan rasa motivasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perilaku Siswa

Menurut Hasan (2001) dalam Jurnal Sari (2013) perilaku merupakan tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan menurut Walgito (1990) Perilaku adalah aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Dan menurut Notoatmodjo (2007) perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme dalam hal ini perilaku makhluk hidup yang bersangkutan. Perilaku makhluk hidup terutama manusia, pada hakikatnya adalah suatu tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah kegiatan atau aktivitas makhluk hidup terutama manusia yang disebabkan karena adanya rangsangan yang berasal dari internal maupun eksternal. Siswa sebagai individu yang masih dalam tahap perkembangan dan dengan emosi yang labil akan mudah terpengaruh, terutama oleh lingkungan sekitarnya, baik itu dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu perilaku positif senantiasa harus dilakukan seorang pendidik supaya dapat dijadikan contoh.

Pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial, yaitu individu yang tidak bisa hidup sendiri. Dalam menjalani kehidupan, manusia membutuhkan orang lain. Kodrat manusia sebagai makhluk sosial juga merupakan penyebab individu berperilaku. Berdasarkan pembentukannya, perilaku, yang diproses dapat dilakukan melalui proses belajar.

Menurut Bandura (1986) dalam Jurnal Munandar (2013) “Perilaku dalam belajar terfokus pada seberapa jauh siswa telah belajar untuk mengerjakan pekerjaan sekolah dalam rangka mendapatkan hasil yang diinginkan.” Perilaku

siswa dalam belajar juga tidak terlepas dari bagaimana intensitas interaksi antara guru ke siswa, dimana guru tersebut akan menjadi panutan baik secara ilmu pengetahuan yang ia kuasai maupun tingkah laku guru itu sendiri serta bagaimana interaksi antara masing-masing siswa tersebut mempengaruhi perilaku siswa-siswa lainnya. Adapun indikator perilaku siswa menurut Rusyan (2006) dalam skripsi Ronawati (2017) adalah:

1. Siswa mematuhi peraturan sekolah
2. Siswa tidak terlambat datang ke sekolah
3. Siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan baik
4. Siswa selalu menghargai guru
5. Siswa tidak merusak sarana dan prasarana sekolah
6. Siswa tidak berkelahi di lingkungan sekolah
7. Siswa selalu mengerjakan tugas/pekerjaan rumah (PR)

Menurut Syah (2005) dalam Jurnal Manshuruddin (2020) dalam memahami arti belajar dan inti dari perubahan sikap karena belajar, para ahli sependapat bahwa perilaku belajar diwujudkan dalam Sembilan bentuk, yaitu: kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berfikir asosiatif dan daya ingat, berfikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa dalam belajar merupakan sebuah proses dimana siswa berperilaku merupakan hasil dari belajar perilaku yang ia dapatkan di dalam proses belajar. Rangsangan atau stimulus yang ia dapatkan melalui sekolah menjadi kunci utama pembentukan perilaku seorang siswa.

2. *Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* yang artinya hidup dan saluran, sehingga *online* diartikan sebagai saluran yang mempunyai sambungan. Jadi *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet.

Sedangkan menurut Kim (2019). *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui

jaringan komunikasi *online* Azis (2011). Winn dan Fisher (2011) juga mengatakan multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer *game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. *Game online* didefinisikan menurut Affandi (2013) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui Internet.

Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki, yaitu *device* (*smartphone* atau komputer) dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi Internet yang stabil. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Sebagian besar *game online* bersifat gratis atau tidak berbayar, adapun pembayaran pada *game online* hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Menurut Taufik (2014) dalam Skripsi Pangestika (2017) mengatakan, indikator kebiasaan dalam bermain *Game Online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu :

1) Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

2) Jenis *game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa sekolah dasar antara lain *Point Blank*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia.

3) Dampak bermain *game online*

Game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakaiannya. *Game online* akan membawa dampak

negatif bagi penggunaannya apabila *game online* dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah.

3. Pengguna *Game Online*

Pengguna *Game Online* juga biasa disebut *gamers*. Menurut kamus Cambridge daring, *gamer* memiliki arti “*Someone who likes playing computer games*”. Jika diterjemahkan menjadi “seseorang yang senang bermain *game* komputer (elektronik)”. Menurut Syahrul (2014) dalam Jurnal (Anugrah Putra & Rachmawaty, 2021) Jadi, seseorang dapat bisa dikatakan sebagai *gamer* jika dia menyukai *game* atau suka bermain *game*, tak peduli seberapa besar wawasannya tentang *game*, koleksi *game*, atau kemampuan dalam bermain. Meski begitu, setiap orang mungkin memiliki definisi yang berbeda-beda terhadap istilah *gamers*, walaupun jika sedang mengobrol secara spontan tidak pernah mempermasalahkannya. Ada beberapa orang yang menganggap *gamer* adalah seseorang yang memiliki dedikasi tinggi bermain *game* dengan keahlian yang tinggi pula, ada yang menganggap orang yang sekedar menyukai *game* dan memainkannya ya itulah *gamer*.

Menurut Ariantoro (2016) mengatakan *Game online* juga mempunyai pengaruh atau dampak yang besar bagi seseorang yang bermainnya, yaitu:

a. Dampak positif pada *game online*:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda-beda. Permainan pada *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa. Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan dan mata.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kebanyakan *game online* pada sebuah sistemnya menggunakan Bahasa Inggris dalam

pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata Bahasa Inggris.

- 4) Menghilangkan stress. Ketika seseorang mempunyai masalah dan menyebabkan stress maka sebagian orang akan melampiaskan dengan bermain *game online*, masalah yang hadapi maka akan sedikit terlupakan karena fokus pada permainan dengan yang dimainkan ketika siswa mengalami stress karena tugas sekolah yang menumpuk, biasanya siswa akan melampiaskan dengan bermain *game online*.

b. Dampak negatif pada *game online*

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan untuk para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game* tersebut. Banyaknya permainan yang dimainkan mengajarkan untuk melakukan hal kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pembunuhan dll. Secara tidak langsung memengaruhi pemain untuk melakukan hal yang kriminal pada kehidupan nyata ini layaknya sama seperti yang ada didalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat *game online* yakni: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kasar atau kotor, mencuri, dll.
- 2) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Sering kali seorang bermain *game* di waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempelajari pelajaran justru lebih sering digunakan untuk bermain *game online* dan menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut. Konsentrasi mereka terganggu sehingga kemampuan daya

serap saat disekolah tidak maksimal. Waktu beribadah, tugas sekolah, ataupun pekerjaan atau kegiatan lainnya menjadi terbengkalai karena bermain *game*. Bahkan perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.

- 3) Bermain *game online* juga mengakibatkan pemborosan. Karena *game online* juga harus memakai jaringan internet yang mengharuskan pemain selalu membeli voucher kuota internet bahkan pergi ke warnet agar bisa memainkan permainannya. Disisi lain didalam *game* tersebut juga terdapat penjualan berbagai macam karakter atau senjata yang lebih bagus, sehingga terkadang pemain tertarik untuk membeli dengan harga kisaran ratusan ribu rupiah. Permainan ini mengajarkan anak-anak hidup boros dan melakukan kebohongan kepada orang tua serta melakukan berbagai macam cara seperti mencuri uang orang tua agar mereka tetap bisa memainkan permainan tersebut. (Ariantoro, 2016)

Dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan negatif, ketika melakukan sesuatu hal secara berlebihan yang akan menimbulkan efek yang tidak baik bahkan merugikan diri sendiri. Jadi gunakanlah *game online* secara tidak berlebihan agar tidak berdampak negatif bagi pemain khususnya yang masih mempunyai tanggung jawab untuk belajar atau bekerja.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Ditemukan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini adalah :

No	Judul	Metode	Hasil penelitian
1	Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar siswa pada	Jenis penelitian ini menggunakan metode	Hasil penelitian ditemukan bahwa Hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar siswa

	<p>masa pandemi COVID-19 di Madrasah ibtdaiyah Nurul huda Nahdlatul ulama Pesanggrahan Kretek kecamatan Paguyangan kabupaten Brebes. (Sifa, 2021)</p>	<p>deskriptif. Sampel yang diambil sebanyak 42 siswa. Variabelnya adalah Intensitas bermain <i>game online</i> dan motivasi belajar siswa</p>	<p>tergolong rendah. jadi masih terdapat pengaruh dari variabel lain yang dapat mempengaruhi intensitas bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar siswa.</p>
2	<p>Pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap perilaku menyimpang anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, kec.Tallo, Makassar (Wahyuni, 2021)</p>	<p>Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa. Variabelnya adalah Permainan <i>Game Online</i> dan Perilaku menyimpang anak</p>	<p>Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku siswa dilingkungan berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun.</p>
3	<p>Pengaruh kecanduan <i>game online</i> terhadap</p>	<p>Metode pendekatan</p>	<p>Terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y</p>

	motivasi belajar peserta didik MI Ta'allamul Huda (Fariha, 2022)	dalam penelitian ini adalah ex-post facto. Sampelnya sebanyak seluruh siswa kelas IV MI Ta'allamul Huda.	yaitu <i>Game Online</i> dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Ta'allamul Huda, dengan nilai thitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (<i>Game Online</i>) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).
--	--	--	---

C. Kerangka Berfikir

Kehadiran internet sebagai media baru ikut mendorong pertumbuhan informasi bagi masyarakat. Penggunaan internet tidak hanya semakin bertambah banyak dalam jumlah, namun juga semakin luas dalam cakupannya dan mencakup semua usia (Wijaya & Surianti, 2018). Kepala pusat informasi dan Humas kementerian Kominfo menyatakan, dari sampel anak dan remaja usia 10-19 tahun dengan 400 responden yang tersebar di seluruh Indonesia bahwa 98 persen dari anak dan remaja tahu tentang Internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet dan hampir seluruhnya mengenal dan bermain *game online*.

Penggunaan *game online* secara berlebihan (kecanduan) dapat berpengaruh negatif terhadap fungsi fisik dan mental, antara lain menurunnya kondisi indera penglihatan dan berat badan yang menurun serta menimbulkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi. Di lain pihak banyak nilai positif *game online* bila penggunaannya mengetahui cara mengatur dan memanfaatkannya karena *game online* menjawab kebutuhan terhadap penerimaan sosial.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah biasa terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi bisa mencapai target pada suatu *game* tertentu. Indikator

seseorang yang kecanduan *game online* menurut Young (2009) dalam skripsi (Hamidah, 2019) adalah sebagai berikut:

1) Intensitas seseorang dalam bermain *game online* akan terus memikirkan dan berfantasi tentang *game* meskipun ia sedang melakukan aktivitas lain. Ia sering kali mengabaikan tugas sekolah atau kantor dan menjadikan aktivitas *gaming* sebagai prioritasnya.

2) Ketergantungan terhadap kegiatan *gaming*-nya akan rela berbohong kepada orang tuanya ketika ditanya apa yang sedang dilakukan dengan komputernya. Ia mengaku mengerjakan tugas tetapi sebenarnya sedang bermain *game online*.

3) Seorang *gamers* akan mengalami perubahan kepribadian ketika ia semakin merasa ketagihan dengan game-nya. Ia lebih memilih game sebagai hal yang lebih penting daripada menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. (Jalil, 2015).

Pandemi COVID-19 menjadikan seseorang harus menjauh dari kerumunan. Karena itu, hampir seluruh negara melakukan kegiatan virtual untuk menggantikan kegiatan tatap muka. Datangnya pandemi yang secara tiba-tiba ini tentu membawa problem baru yang tidak bisa diremehkan. Kegiatan belajar dan mengajar secara terpaksa dilakukan dirumah masing-masing. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *converence*, *live chat*, maupun *what's app grup*. Pembelajaran ini merupakan inovasi Pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Faramida & Amrullah, 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai dampak *game online* terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran pada masa pandemi COVID-19.

Berdasarkan uraian diatas maka masalah *game online* terhadap siswa khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, kondisi ekonomi, prestasi rendah, pergaulan terbatas, dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah pengaruh *game online* membawa dampak yang positif atau negatif, sedangkan indikator dari

minat belajar yaitu rajin, tekun, siap menghadapi kesulitan belajar, senang belajar mandiri, aktif dan partisipatif. Sehingga dapat diketahui apakah siswa berminat, kurang berminat, atau tidak berminat dalam belajar.

Berikut adalah kerangka berfikir penelitian *game online* terhadap perilaku siswa pada masa pandemi COVID-19.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Purnasari, 2021). Hipotesis menunjukkan hubungan yang terjadi antara variable X dan Y dalam suatu penelitian. Mengacu pada kerangka berfikir dan studi empiris yang berkaitan dengan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam Penelitian ini adalah:

Ha : Ada hubungan bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

H0 : Tidak ada hubungan bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Informasi yang diperoleh berasal dari responden yaitu siswa kelas VI SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan kuisioner atau angket. Nantinya responden akan menjawab pertanyaan tersebut dengan terbuka maupun tertutup. Sedangkan untuk Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif, menurut Sugiyono (2017) metode deskriptif adalah penelitian yang digunakan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi yang bertujuan untuk menganalisis data.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Al Hilal, Sedahromo, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah. Visi di SDI Al Hilal adalah Terwujudnya siswa yang beriman, bertaqwa, cerdas, terampil, sehat, dan berprestasi.

Adapun pemilihan tempat ini karena siswa lebih bersemangat ketika membahas persoalan tentang *game online*. Serta peneliti ingin mengetahui dampak positif dan negatif dari *game online* terhadap siswa kelas VI Sekolah Dasar Islam Al Hilal, Sedahromo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Waktu

Alokasi waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2022 - Februari Tahun 2023. Berdasarkan pada *plan schedule* di bawah ini:

Tabel 3. 1 Perencanaan waktu penelitian

No		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
1	Penyusunan Proposal										
2	Penyusunan Instrumen										
3	Seminar Proposal										
4	Pengumpulan Data										
5	Analisa Data										
6	Pembuatan Draft Laporan										

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut (Sugiyono, 2017) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka populasi dalam penelitian ini adalah hanya keseluruhan siswa kelas VI yang berjumlah 43 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah populasi Siswa Kelas VI di SDI Al-Hilal Kartasura

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VI A	22
2	VI B	21
Jumlah		43

2. Sampel

Sampel menurut (Sugiyono, 2017) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Dalam penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dengan taraf kesalahan 5% sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : sampel

N : Besar Populasi

e^2 : *Error Tolarence* (toleransi kesalahan)

(Sugiyono 2018).

Berdasarkan rumus *Slovin*, sampel dari populasi 43 siswa dengan ketentuan taraf signifikansi 5%, maka perhitungannya sebagai berikut:

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

$$n = \frac{43}{1+43(0,05)^2}$$

$$n = \frac{43}{1+0,1075}$$

$$n = \frac{43}{1,1075}$$

$$n = 38,82 = 39$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan hasil bahwa jumlah sampel siswa kelas VI di Sekolah Dasar Islam Al Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023 adalah 39 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel disebut Teknik sampling. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan sampel yaitu *probability sampling* yang menurut Sugiyono (2017) adalah teknik pengambilan sampel dengan memberikan peluang sama bagi anggota populasi untuk dijadikan anggota sampel. Jenis teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Menurut Hardi (2014) dalam Skripsi Hapsari (2020) *random sampling* adalah pengambilan sampel secara acak. Pengambilan sampel secara acak memberikan peluang bagi setiap populasi untuk menjadi sampel. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* karena populasi tidak berstrata sehingga populasi memiliki peluang menjadi anggota sampel dan kemudian dipilih secara acak.

D. Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2012)

Adapun indikator untuk setiap variabelnya sebagai berikut:

- a. Variabel Independen (X) atau Variabel Bebas. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah “Bermain *Game Online*”.
- b. Variabel Dependen (Y) atau Variabel Terikat. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah perilaku siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut. (Nazir, 2005)

Berikut tabel mengenai operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 3 Operasional variabel

Variabel	Definisi operasional variabel	Indikator
Bermain <i>game online</i>	Bermain <i>game online</i> adalah suatu bentuk hiburan yang bersifat menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Bermain yang	1. Jenis bermain <i>game online</i> 2. Durasi bermain <i>game online</i>

	dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis <i>game online</i> seperti apa yang dimainkan oleh siswa, durasi siswa dalam bermain, dan dampak terhadap siswa.	3. Dampak bermain <i>game online</i>
Perilaku siswa	Perilaku siswa dalam belajar merupakan sebuah proses dimana siswa berperilaku merupakan hasil dari belajar perilaku yang ia dapatkan di dalam proses belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mematuhi peraturan sekolah 2. Siswa tidak terlambat datang ke sekolah 3. Siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan baik 4. Siswa selalu menghargai guru 5. Siswa tidak merusak sarana dan prasarana sekolah 6. Siswa tidak berkelahi di lingkungan sekolah 7. Siswa selalu mengerjakan tugas/pekerjaan rumah (PR)

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017) Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara kuesioner (angket), observasi (pengamatan).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi (pengamatan) dan Kuesioner (angket).

1. Observasi (pengamatan)

Menurut Sugiyono (2014) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam observasi, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari siswa yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan maksimal hingga mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku.

2. Angket (kuesioner)

Menurut Sugiyono (2017) Angket atau Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari narasumber atau responden.

Angket dalam penelitian ini yaitu dengan skala likert dan diberikan kepada responden secara langsung untuk dijawab. Dan pertanyaan dalam angket penelitian ini yaitu dengan menggunakan pertanyaan tertutup. Dan responden cukup mencawab pertanyaan dengan memberi tanda centang pada setiap jawaban yang menurutnya sesuai dengan dirinya. Yaitu dengan model skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 3. 4 Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Jawaban Skor	
		Positif	Negatif
1	Selalu	4	1
2	Sering	3	2
3	Jarang	2	3
4	Tidak Pernah	1	4

Skala likert dalam penelitian ini menggunakan beberapa pertanyaan dengan jawaban seperti berikut:

- a. Untuk jawaban skor positif
 - 1.) Respon Selalu (SL) diberi skor 4
 - 2.) Respon Sering (SR) diberi skor 3
 - 3.) Respon Jarang (JR) diberi skor 2
 - 4.) Respon Tidak Pernah (TP) diberi skor 1
- b. Untuk jawaban skor negatif
 - 1.) Respon Selalu (SL) diberi skor 1
 - 2.) Respon Sering (SR) diberi skor 2
 - 3.) Respon Jarang (JR) diberi skor 3
 - 4.) Respon Tidak Pernah (TP) diberi skor 4

Adapun dalam penggunaan skala likert ini digunakan untuk mengukur pengaruh bermain *game online* dengan perilaku siswa di Sekolah Dasar Islam Al Hilal Kartasura.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sugiyono (2017). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner). Siswa memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian siswa memilih jawaban sesuai dengan pribadi siswa dan siswa harus mematuhi intruksi yang diberikan oleh peneliti.

Sebelum menyusun angket, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen yaitu digunakan sebagai pedoman dalam menyusun angket agar penyusunan instrumen sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan agar dapat menjadi instrumen yang valid dan reliabel.

Berdasarkan kajian teori, kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Bermain *Game Online*

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
Bermain <i>Game Online</i>	Jenis bermain <i>Game Online</i>	1,3,6,7,10,12	2,4,5,8,9,11	12
	Durasi bermain <i>Game Online</i>	13,15,18,20	14,16,17,19	8
	Dampak bermain <i>Game Online</i>	21,25,28,29,30	22,23,24,26,27	20
Jumlah		15	15	30

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Perilaku Siswa

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
Perilaku siswa	Siswa mematuhi peraturan sekolah	2,3	1,4	4
	Siswa tidak terlambat datang ke sekolah	5,6	7,8	4
	Siswa melaksanakan	11,12,14	9,10,13	6

	kegiatan belajar dengan baik			
	Siswa selalu menghargai guru	15,16	17,18	4
	Siswa tidak merusak sarana dan prasarana sekolah	19,21	20,22	4
	Siswa tidak berkelahi di lingkungan sekolah	23,24	25,27	4
	Siswa selalu mengerjakan tugas/pekerjaan rumah (PR)	26,30	28,29	4
	Jumlah	15	15	30

Kisi-kisi pada tabel 3.4, digunakan sebagai dasar untuk menyusun angket untuk mengukur positif atau negatif bermain *game online*. Dan kisi-kisi pada tabel 3.5 digunakan sebagai dasar untuk menyusun angket untuk mengukur perilaku siswa. Dalam instrumen angket tersebut berpedoman pada skala likert.

1. Uji coba instrumen

Uji coba instrumen adalah kegiatan menguji instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas suatu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, sehingga akan diketahui kelayakan instrumen untuk digunakan atau diperbaiki. Uji coba instrumen akan di uji coba di MI Muhammadiyah Sragen dan MI Muhammadiyah PK Blimbing Gatak dengan responden berjumlah 42 siswa. Oleh karena itu uji instrumen meliputi:

a) Uji Validitas

Validitas berawal dari kata *validity* yang memiliki arti keabsahan. Dalam penelitian keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur. Uji validitas adalah syarat yang terpenting dalam suatu evaluasi. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dibantu dengan program SPSS versi 25. Adapun rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien relasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat X

$\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat Y

$(\sum Y)^2$ = Jumlah Nilai Y kemudian dikuadratkan

$(\sum X)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

Dalam uji validitas menggunakan program komputer *SPSS for Window* versi 25 dengan dasar keputusan jika hasil *corrected item correlation* > r_{tabel} maka item pernyataan angket dinyatakan valid, dimana untuk jumlah responden 42 nilai $r = 0,304$. Dan sebaliknya, jika hasil *corrected item correlation* < r_{tabel} , maka butir angket dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan menyatakan bahwa item nomor 1 diperoleh rhitung = 0,595 kemudian dikomparasikan dengan rtabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rhitung (0,595) > rtabel (0,304) artinya butir nomor 1 dinyatakan valid. Selanjutnya dengan cara yang sama dan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Hasil uji validitas angket bermain *game online*

No. Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,589	0,304	valid
2	0,527	0,304	valid
3	0,430	0,304	valid
4	0,647	0,304	valid
5	0,654	0,304	valid
6	0,287	0,304	tidak valid
7	0,354	0,304	valid
8	0,129	0,304	tidak valid
9	0,565	0,304	valid
10	0,115	0,304	tidak valid
11	0,346	0,304	valid
12	0,158	0,304	tidak valid
13	0,024	0,304	tidak valid
14	0,398	0,304	valid
15	0,359	0,304	valid
16	0,313	0,304	valid
17	0,401	0,304	valid
18	0,063	0,304	tidak valid
19	0,543	0,304	valid
20	0,020	0,304	tidak valid
21	0,382	0,304	valid
22	0,202	0,304	tidak valid

23	0,461	0,304	valid
24	0,500	0,304	valid
25	0,443	0,304	valid
26	0,356	0,304	valid
27	0,404	0,304	valid
28	0,377	0,304	valid
29	0,218	0,304	tidak valid
30	0,497	0,304	valid

Hasil uji validitas dari 30 butir angket tentang bermain *game online* dapat diketahui bahwa terdapat 21 butir angket yang valid. Angket yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian dan angket yang valid penomorannya diurutkan kembali, dan selanjutnya digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Tabel 3. 8 Hasil uji validitas angket bermain perilaku siswa

No. Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,362	0,304	valid
2	0,537	0,304	valid
3	0,166	0,304	tidak valid
4	0,489	0,304	valid
5	0,144	0,304	tidak valid
6	0,373	0,304	valid
7	0,083	0,304	tidak valid
8	0,479	0,304	valid
9	0,491	0,304	valid
10	0,462	0,304	valid
11	0,170	0,304	tidak valid
12	0,351	0,304	valid
13	0,020	0,304	tidak valid

14	0,364	0,304	valid
15	0,607	0,304	valid
16	0,359	0,304	valid
17	0,400	0,304	valid
18	0,034	0,304	tidak valid
19	0,314	0,304	valid
20	0,224	0,304	tidak valid
21	0,475	0,304	valid
22	0,100	0,304	tidak valid
23	0,566	0,304	valid
24	0,337	0,304	valid
25	0,416	0,304	valid
26	0,222	0,304	tidak valid
27	0,322	0,304	valid
28	0,385	0,304	valid
29	0,541	0,304	valid
30	0,163	0,304	tidak valid

Hasil uji validitas dari 30 butir angket tentang bermain perilaku siswa dapat diketahui bahwa terdapat 20 butir angket yang valid. Angket yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian dan angket yang valid penomorannya diurutkan kembali, dan selanjutnya digunakan untuk pengambilan data penelitian.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dikarenakan instrument penelitian ini berbentuk angket yang

skornya merupakan rentangan antara beberapa nilai yaitu skor nilainya 1 hingga 4. Selanjutnya untuk rumus *alpha cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Dimana: r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir atau item

V_t^2 = varian total

Pada penelitian ini dibantu dengan *software* SPSS 25 dengan dasar pengambilan keputusan menurut Wina (2015:199) variable dikatakan reliabel jika menghasilkan nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$.

Tabel 3. 9 Hasil reliabilitas instrumen bermain *game online*

Cronbach's Alpha	N Of Item
,749	30

Berdasarkan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* instrumen bermain *game online* dengan bantuan program SPSS versi 25.0 diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,731. Karena rhitung 0,749 $> 0,60$ maka instrumen bermain *game online* dikatakan reliabel.

Tabel 3. 10 Hasil reliabilitas instrumen perilaku siswa

Cronbach's Alpha	N Of Item
,712	30

Berdasarkan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* instrumen perilaku siswa dengan bantuan program SPSS versi 25.0 diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,637. Karena $0,712 > 0,60$ maka instrumen perilaku siswa dikatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden/narasumber atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data pada tiap variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Analisis Unit

Dengan analisis unit dapat diketahui skor atau nilai mana yang menjadi pusat distribusi dan di sekitar skor mana skor-skor lain terletak atau tersebar. Perhitungan tendensi sentral lazimnya meliputi perhitungan tentang nilai mean, median, modus, standar deviasi, nilai minimal, dan nilai maksimal dari masing-masing variabel yang diteliti..

a) Mean

Mean atau rata-rata hitung dapat dihitung dengan 3 cara. Ketiga cara tersebut digunakan sesuai dengan kondisi data apakah data tersebut disajikan dalam bentuk data mentah, dalam bentuk distribusi frekuensi tunggal, atau dalam bentuk distribusi frekuensi bergolong. Berikut rumus mencari nilai mean:

$$M_e = \frac{\sum fixi}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

$\sum fixi$: Jumlah nilai X ke-i sampai ke-n

n : Jumlah data/sampel (Sugiyono, 2016:54).

b) Median (M_d)

Median merupakan satu ukuran yang membagi data menjadi dua bagian, dengan menyusun data mulai dari yang terkecil hingga yang terbesar. Jika jumlah data (N) ganjil maka median adalah data yang paling tengah (Muri, 2014:265). Rumus median adalah:

$$M_d = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

M_d : Nilai Median

b : Batas bawah

p : Panjang kelas interval

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

n : Banyaknya data (Sugiyono, 2018:53).

c) Modus (M_o)

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang paling sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2018:47). Apabila dalam kelompok data tersebut skornya mempunyai frekuensi yang sama, maka data tersebut tidak memiliki modus. Sedangkan jika terdapat dua skor yang frekuensinya sama, maka kedua skor di jumlah kemudian dibagi 2. Rumus nilai Modus adalah:

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

M_o : Nilai Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : Panjang kelas interval

b_1 : Frekuensi pada kelas modus

b_2 : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya. (Sugiyono, 2018:52).

d) Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan baku merupakan alat ukur varian yang digunakan untuk mendeskripsikan variabilitas suatu distribusi maupun beberapa distribusi (Burhan, 2010:189). Nilai standar deviasi yaitu:

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - X)^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

s: Standar Deviasi

$\sum f_i$: Jumlah frekuensi

X_i : Nilai X ke-i sampai ke-n

X: Nilai rata-rata

n: Jumlah Sampel (Hardi, 2014:52).

Untuk memperoleh data di atas, maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 25.0.

2. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Hardi 2014:67). Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software* SPSS 25. Dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal
- b. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product moment*. Korelasi *product moment* merupakan teknik pengukuran tingkat hubungan antara dua

variabel yang datanya berbasis interval. Untuk menguji hipotesis peneliti menguji menggunakan program komputer SPSS *for Windows* versi 25 dengan pedoman berdasarkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebagai berikut:

1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat korelasi antar variabel yang dihubungkan. Artinya, terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI di SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

2) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat korelasi yang artinya tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI di SDI Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

Sebagai bahan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka berpedoman pada ketentuan berikut:

Tabel 3. 11 Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi

Interprestasi Angka	Keterangan
0 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2013:250)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal yang beralamat di Gang Manfaat, Dusun III, Kartasura, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah 57169. Adapun Visi, Misi, serta Motto Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura adalah:

Visi : Terwujudnya siswa yang beriman, bertaqwa, cerdas, trampil, sehat, dan berprestasi

Misi :

- Menanamkan dasar-dasar perilaku beriman dan bertaqwa
- Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berfikir logis, kritis, dan kreatif
- Menumbuhkan sikap toleran, tanggung jawab, kemandirian, dan kecakapan emosional
- Memberikan dasar-dasar ketrampilan hidup, kewirausahaan, dan etos kerja

Motto :

- Optimal dalam prestasi, Unggul dalam budi pekerti
- Ilmu Amaliah, Amal Amaliah

Siswa kelas VI di SD Islam Al-Hilal Kartasura kelas VI tahun ajaran 2022/2023 terdiri dari kelas VI A (21 siswa) dan VI B (22 siswa) dengan total sebanyak 43 jumlah siswa. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 39 siswa, lalu diberikan menggunakan *simple random sampling* atau dipilih secara acak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *game online* dengan perilaku siswa di kelas VI Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura

Kabupaten Sukoharjo pada tahun ajaran 2022/2023. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji analisis pada SPSS versi 25. Adapun berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Bermain *Game Online*

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Unit Variabel Bermain *Game Online*

Keterangan	Variabel Bermain <i>Game Online</i>
Banyak Data	39
Mean	60,82
Median	61,00
Modus	54
Standar Deviasi	9,585
Varians	91,888
Nilai Minimal	43
Nilai Maksimal	78

Berdasarkan hasil perhitungan data bermain *game online* pada siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura tahun ajaran 2022/2023, skor tertinggi adalah 78 dan skor terendah adalah 43. Nilai mean yang sebesar 60,82, hal ini menunjukkan rata-rata bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Nilai median sebesar 61, hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Nilai modus sebesar 54, hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* yang sering muncul dalam kategori sedang. Dan standar deviasi sebesar 9,585, hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku nilai bermain *game online* termasuk kecil. Sehingga dapat dikatakan nilai setiap sampel tidak terlalu jauh menyimpang dari nilai rata-rata secara keseluruhan.

Indikator pada item pernyataan angket bermain *game online* memiliki beberapa cakupan, diantaranya jenis bermain *game online*, durasi bermain *game online*, serta dampak bermain *game online*. Pada indikator

jenis bermain *game online* 53,85 % siswa senang bermain *game online* berjenis tembak-tembakan, perang, atau pertempuran. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa sangat menyukai *game online* dengan genre tersebut, sedangkan genre tersebut sangatlah berbahaya terutama terhadap siswa, bermain *game* tembak-tembakan yang memposisikan mereka sebagai penembak yang bisa melakukan banyak hal tentu memberi persepsi yang luar biasa. Jika di dunia nyata akses terhadap senjata api dibatasi, dalam *game* mereka punya otoritas penuh dan bisa menembak siapapun yang mereka inginkan. Menurut hasil penelitian yang juga dipublikasikan di jurnal *Developmental Psychology* dalam (Liputan6, 2012) remaja yang senang bermain *game* bertema kekerasan dapat menyimpulkan bahwa tindakan kekerasan adalah cara yang efektif dan tepat untuk menangani konflik dan kemarahan. Selanjutnya hampir semua siswa bermain *game online* saat libur sekolah, hal ini menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan saat libur sekolah kebanyakan dipakai untuk bermain *game online*. Libur sekolah merupakan libur yang selalu dinanti nantikan oleh semua pelajar, libur biasanya identik dengan berwisata kesejumlah daerah, pergi pulang kampung, Adapun yang diam dirumah dengan bermain bersama keluarga dan bercanda berbagi tawa dan cerita bersama keluarga maupun teman, tetapi 89,74% siswa lebih menyukai bermain *game online* pada saat libur sekolah. Sedangkan 94,87% siswa merasakan dampak positif bermain *game online*, yaitu menghilangkan stress atau lelah, artinya walaupun banyak dampak negatif dari bermain *game online*, tidak sedikit juga dampak positif yang diberikan pada saat bermain *game online*. Hal ini juga disampaikan oleh Suryanto (2015) bahwasanya dampak positif dari bermain *game online* yaitu menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.

2. Perilaku Siswa

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Unit Variabel Perilaku Siswa

Keterangan	Variabel Bermain Perilaku Siswa
Banyak Data	39
Mean	51,92
Median	51,00
Modus	50
Standar Deviasi	4,857
Varians	23,588
Nilai Minimal	45
Nilai Maksimal	66

Berdasarkan hasil perhitungan data perilaku siswa pada siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura tahun ajaran 2022/2023, skor tertinggi adalah 66 dan skor terendah adalah 45. Nilai mean yang sebesar 51,92, hal ini menunjukkan rata-rata perilaku siswa berada dalam kategori sedang. Nilai median sebesar 51,00, hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah perilaku siswa berada dalam kategori sedang. Nilai modus sebesar 50, hal ini menunjukkan bahwa perilaku siswa yang sering muncul dalam kategori sedang. Dan standar deviasi sebesar 4,857, hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku nilai perilaku siswa termasuk kecil. Sehingga dapat dikatakan nilai setiap sampel tidak terlalu jauh menyimpang dari nilai rata-rata secara keseluruhan.

Indikator pada item pernyataan angket perilaku siswa memiliki beberapa cakupan, diantaranya siswa mematuhi peraturan sekolah, siswa tidak terlambat datang ke sekolah, siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan baik, siswa selalu menghargai guru, siswa tidak merusak sarana dan prasarana sekolah, siswa tidak berkelahi di lingkungan sekolah, siswa selalu mengerjakan tugas/pekerjaan rumah. Dibuktikan dari beberapa item

pernyataan angkat skala *likert* tersebut hasil data tersebut menunjukkan bahwa 97,44% siswa mematuhi peraturan sekolah, ini menunjukkan bahwa intensitas siswa terhadap kepatuhan di sekolah sangat tinggi, menurut Muhaijang et al., (2022) dalam melaksanakan tata tertib yang berlaku disekolah, peserta didik harus memiliki sikap disiplin. Sikap disiplin yang dimiliki oleh peserta didik akan membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menentukan tujuan dari pekerjaan yang dilakukannya. 51,28% Siswa malu ketika terlambat datang ke sekolah, ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih banyak yang terlambat datang ke sekolah. Menurut Umaria (2019) datang terlambat merupakan salah satu bentuk pelanggaran terhadap tata tertib di sekolah. Terlambat pun menjadi permasalahan umum yang dihadapi oleh peserta didik baik sengaja maupun tidak. Perilaku terlambat ini merupakan salah satu penyebab awal menurunnya prestasi belajar peserta didik selama di sekolah. Karena ketika terlambat datang ke sekolah, peserta didik akan kehilangan sebagian materi pelajaran. 53,85% siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan baik, hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih banyak yang belum mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dengan baik. 87,18% siswa selalu menghargai guru, ini menunjukkan bahwa tingkat kepatuhan siswa terhadap guru sangat tinggi. Demikian juga yang dikatakan oleh Nandya (2020) Seorang guru dalam dunia pendidikan adalah seseorang yang wajib dihormati oleh para murid, karena guru yang membimbing jiwa murid agar menjadi manusia sejati, yang mengerti bahwa dirinya adalah hamba Allah SWT. Oleh karena itu murid sebagai pihak yang diajar, dibina dan dilatih untuk dipersiapkan menjadi manusia yang kokoh iman dan islamnya harus mempunyai etika dan berakhlakul karimah baik kepada guru maupun dengan yang lainnya. Serta 79,49% siswa menjaga fasilitas di sekolah, hal ini juga sangat penting bagi siswa di sekolah, karena siswa di didik untuk tidak merusak sarana dan prasarana yang ada di sekolah. 76,92% siswa tidak berkelahi, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak senang berkelahi. Sedangkan 69,29% siswa mengerjakan tugas/pekerjaan rumah

dengan baik, dengan jawaban responden tersebut maka dapat dikatakan sebagian besar siswa masih mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, menurut Sabri dalam Rudini & Agustina (2021) menyatakan bahwa pemberian tugas rumah merupakan suatu metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan pemberian tugas rumah dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar, mendorong siswa untuk mencari dan mengolah sendiri tugas yang diberikan.

3. Deskripsi hasil intensitas bermain *game online*

Setelah data bermain *game online* pada siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal tahun ajaran 2022/2023 diperoleh dan diolah, maka didapatkan data frekuensi intensitas bermain *game online*. Hasil analisis deskripsi data dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori, yaitu kategori sangat rendah, rendah, cukup, sedang, dan tinggi, dan sangat tinggi. Yang menjadikan dasar dari ketiga kategori tersebut adalah skor tertinggi (nilai maksimum) dan skor terendah (nilai minimum). Nilai maksimum pada data bermain *game online* adalah 78 dan nilai minimumnya adalah 43. Adapun deskripsi frekuensi bermain *game online* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Distribusi frekuensi bermain *game online*

No	Interval	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1	43-48	5	12,82	Sangat Rendah
2	49-54	8	20,51	Rendah
3	55-60	4	10,26	Cukup
4	61-66	7	17,95	Sedang
5	67-72	13	33,33	Tinggi
6	73-78	2	5,13	Sangat Tinggi
Jumlah		39	100	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa frekuensi bermain *game online* di SD Islam Al-Hilal Kartasura sebagian besar berada dalam kategori tinggi sebanyak 13 siswa dengan prosentase 33,33%. Siswa yang bermain *game online* sangat rendah yaitu 5 siswa dengan prosentase 12,82% dan siswa yang bermain *game online* sangat tinggi sebanyak 2 siswa dengan prosentase 5,13%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2022) alasan anak-anak senang bermain *game online* adalah menyenangkan/menarik. Bagi mereka, permainan *game online* tidak membuat bosan. Hal itu terlihat ketika mereka sedang mainkan *game online* mereka terlihat senang dan gembira. Mereka memainkan *game online* terkadang bahkan hingga tidak mengenal waktu. Alasan selanjutnya adalah karena mereka merasa tertantang. Dalam permainan *game online* terdapat beberapa level/tingkatan, mulai dari yang rendah hingga yang tertinggi. Mereka akan merasa penasaran terhadap permainan yang sulit dimenangkan. Sehingga, mereka akan merasa tertantang untuk dapat memenangkan permainan tersebut.

4. Deskripsi hasil perilaku siswa

Setelah data perilaku pada siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal tahun ajaran 2022/2023 diperoleh dan diolah, maka didapatkan data frekuensi perilaku siswa. Hasil analisis deskripsi data dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Yang menjadikan dasar dari ketiga kategori tersebut adalah skor tertinggi (nilai maksimum) dan skor terendah (nilai minimum). Nilai maksimum pada data perilaku siswa adalah 66 dan nilai minimumnya adalah 45. Adapun deskripsi frekuensi perilaku siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Distribusi frekuensi perilaku siswa

No	Interval	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1	45-52	26	66,67	Tidak baik
2	53-59	10	25,64	Sedang
3	60-66	3	7,69	Baik
Jumlah		39	100	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa frekuensi perilaku siswa di SD Islam Al-Hilal Kartasura sebagian besar berada dalam kategori tidak baik sebanyak 26 siswa dengan prosentase 66,67%. Siswa yang berperilaku sedang yaitu 10 siswa dengan prosentase 25,64% dan siswa yang berperilaku baik sebanyak 3 siswa dengan prosentase 7,69%. Perilaku siswa pada sekolah dasar memperoleh dasar pengetahuan dan keterampilan untuk keberhasilan penyesuaian diri anak pada kehidupan dewasanya. Perilaku anak yang baik dapat tercipta jika anak mampu melakukan tugas tumbuh kembang anak sesuai usianya. Pada pertumbuhan yang dilihat adalah pembentukan secara fisik diantaranya adalah tinggi badan, berat badan sesuai usia, kerentanan terhadap penyakit, dan status kesehatan yang ada. Masalah perkembangan dan kenakalan anak usia sekolah akan mempengaruhi perilaku hidup serta prestasi akademik anak usia sekolah, oleh karena itu diperlukan sebuah cara preventif (pencegahan) untuk menangani masalah ini, diantaranya melibatkan peran orang tua dalam pola asuh anak di rumah, melibatkan unsur sekolah, dan memberikan suatu tindakan kepada peranan diri anak misalnya memberikan pendidikan agama, dan pendidikan pengendalian emosi, menggunakan sumber koping dan meningkatkan konsep diri pada anak. (Manurung, 2016)

B. Normalitas data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 25.0, dengan ketentuan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi normal. Berdasarkan pengujian normalitas variabel bermain *game online* dan perilaku siswa menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Bermain *Game Online* dan Perilaku Siswa

No	Variabel	Tingkat Signifikansi	Kriteria Uji Minimal	Keputusan
1	Bermain <i>Game Online</i>	0,534	0,05	Normal
2	Perilaku Siswa	0,270	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada SPSS versi 25 didapatkan nilai signifikansi (Sig.), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Penelitian ini menggunakan uji linearitas dengan bantuan program SPSS versi 25. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui keterkaitan antar variabel bersifat linier atau tidak. Hubungan antar variabel dikatakan linier apabila tingkat $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat atau apabila tingkat linier $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	Tingkat Signifikansi <i>Linearity</i>	Kriteria Uji Minimal	Keputusan
1	Hubungan antara Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Siswa	0,239	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil pengujian linieritas antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Siswa maka diperoleh hasil tingkat signifikansi sebesar 0,239 karena $\text{sig } 0,239 > 0,05$ maka dapat diartikan kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linier.

C. Hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa

Adapun untuk melihat hasil hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa di SD Islam Al-Hilal Kartasura. Kriteria hipotesis adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis data korelasi *Pearson Product Moment* yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

		Bermain <i>Game Online</i>	Perilaku Siswa
Bermain <i>Game Online</i>	Korelasi <i>Pearson</i>	1	0,273
	Sig. (2-tailed)		0,93
	N	39	39
Perilaku Siswa	Korelasi <i>Pearson</i>	0,273	1
	Sig. (2-tailed)	0,93	
	N	39	39

Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan nilai r hitung sebesar 0,273 dengan Sig. = 0,93. Maka hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,93 > 0,05$ berarti hipotesis yang diajukan ditolak, artinya tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa.

Jika dilihat dari nilai koefisien korelasi variabel bermain *game online* dan perilaku siswa sebesar 0,273. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023.

Tidak adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku siswa jadi masih terdapat pengaruh dari variabel lain yang dapat mempengaruhi intensitas bermain *game online* dengan perilaku siswa. Perilaku siswa yang tidak baik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti faktor sosial yang ada di lingkungan sekolah dan keluarga.

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan bermain *game online* antara perilaku siswa kelas VI di SD Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo pada tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil perhitungan data dengan teknik analisis *Pearson Product Moment* menggunakan bantuan program SPSS versi 25 diperoleh hasil koefisien korelasi antara variabel bermain *game online* dengan perilaku siswa menggunakan taraf signifikansi 5% menunjukkan hasil nilai 0,273 dengan sig. = 0,93. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat hubungan antara variabel bermain *game online* dengan variabel perilaku siswa kelas VI di SD Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo pada tahun ajaran 2022/2023.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel bermain *game online* (X) dan perilaku siswa (Y) tidak terdapat hubungan. Jadi masih terdapat pengaruh dari variabel lain yang dapat mempengaruhi bermain *game online* dengan perilaku siswa. Setiap permainan tentunya memiliki dampak yang positif bagi

orang yang memainkannya. Pada dasarnya dampak bermain *game online* selalu jelek, akan tetapi jika kita memandang dari sudut pandang yang berbeda maka tidak semuanya berdampak negatif melainkan akan memberikan dampak yang positif bagi siswa (Pebrianti, 2021). Salah satu positif bermain *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang luas tanpa batas bagi orang yang memainkannya, Hal ini disebabkan karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun agama dari orang yang diajak berinteraksi di dalam *game online* tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini juga didapatkan hasil sebanyak 97,44% siswa mematuhi peraturan sekolah, dan 87,18% siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik, oleh karena itu sebagian besar siswa di Sekolah Dasar Islam Al Hilal Kartasura tidak merasakan bahwa bermain *game online* mempengaruhi perilaku mereka menjadi buruk. Selanjutnya berdasarkan penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa 89,74% hampir semua siswa bermain *game online* hanya ketika libur sekolah dan 94,87% siswa bermain *game online* hanya digunakan ketika siswa merasa jenuh atau bosan akan rutinitas sehari-harinya. Artinya walaupun banyak dampak negatif dari bermain *game online*, tidak sedikit juga dampak positif yang diberikan pada saat bermain *game online*. Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusup (2021) yang memperoleh angka 64,8% responden tidak ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa, Berdasarkan angket yang dibagikan pada 54 siswa, sebagian besar siswa menggunakan *game online* hanya sebagai sarana hiburan disela-sela kesibukan belajar daring. Meskipun itu, siswa tetap melakukan kewajibannya sebagai seorang pelajar, hal ini juga dapat disebabkan oleh banyak faktor baik dari dirinya sendiri maupun lingkungan. Hanya saja jika siswa dibiarkan terus menerus akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilaksanakan oleh siswa.

Perilaku siswa yang menurun dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang memahami materi yang di berikan guru, orang tua yang kurang menguasai materi disaat pembelajaran dari rumah, siswa yang kurang termotivasi saat belajar karena pembelajaran yang kurang asik atau menarik saat

pembelajaran daring, serta dorongan teman untuk melakukan perilaku yang buruk. Perilaku siswa terbentuk karena berbagai faktor, antara lain faktor lingkungan, keluarga, sekolah. Tidak dipungkiri bahwa sekolah merupakan faktor dominan dalam membentuk dan mempengaruhi perilaku siswa. Di sekolah seorang guru berinteraksi dengan siswanya, mendidik dan mengajarnya. Sikap, teladan, perbuatan dan perkataan guru yang dilihat dan didengar serta yang dianggap baik oleh siswa masuk begitu dalam kesanubarinya dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya dirumah. Sikap dan perilaku yang ditampilkan guru tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari upaya pendisiplinan siswa disekolah(Dewy, 2018).

Bermain *game online* menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak negatif. Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan, namun apabila bermain *game online* mengalahkan kegiatan positif, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek buruk bagi pelajar.

Dalam penelitian Prayuda (2020) bermain *game online* dapat membuat individu berkembang ke arah pribadi yang anti sosial atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik interaksi antar-siswa, guru, maupun lingkungan sekitar. Dengan demikian, perilaku sosial yang terbentuk tidak terlepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi antara sesama individu maupun kelompok. Termasuk dalam hal ini, kaitannya dengan *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa yang bersifat negatif seperti menggunakan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap apatis, dan mengeluarkan kata-kata kasar(Amin Nasution et al., 2022). *Game online* juga berdampak negatif bagi motivasi belajar pada siswa, seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya (Nisrinafatin, 2020).

Adapun upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain *game online* yaitu dapat dimulai dari

lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain *game online*. Dukungan dan perhatian orang tua sangat membantu siswa dalam menjalankan aktivitas siswa sehingga dapat berdampak positif. Sekolah juga dapat menurunkan kecenderungan siswa bermain *game online* dengan adanya kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang optimal kepada siswa yang diberikan dari pihak sekolah.(Fitrian Nur Aklima & Serambi Mekkah, 2019)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian tentang Hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa kelas VI pada masa transisi pandemi COVID-19 di SD Islam Al-Hilal Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan bermain *game online* pada siswa kelas VI di SD Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023 tergolong dalam kategori tinggi sebesar 33,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bermain *game online* pada siswa kelas VI SD Islam Al-Hilal Kartasura memiliki intensitas yang tinggi.
2. Perilaku pada siswa kelas VI di SD Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2022/2023 tergolong dalam kategori tidak baik sebesar 66,67%.
3. Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan nilai r hitung sebesar 0,273 dengan Sig. = 0,93. Maka hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,93 > 0,05$ berarti hipotesis yang diajukan ditolak, artinya tidak terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hendaknya lebih memperhatikan perilaku dalam belajar sehingga mampu melaksanakan proses belajar dengan baik, serta memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran, dan main *game online* secukupnya.

2. Bagi guru, hendaknya memperhatikan siswa dengan memotivasi siswa disetiap akhir pelajaran agar siswa siswi termotivasi untuk belajar.
3. Bagi orang tua diharapkan dapat menjalin interaksi yang baik dengan siswa dan mendukung siswa menjadi pribadi yang positif.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan lebih mengembangkan penelitian dengan metode yang lain seperti kualitatif atau kuantitatif dengan menambahkan variabel lain dan sampel yang lebih banyak agar mendapat hasil yang baik sehingga dapat memperbaiki dan melengkapi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Tabrani. Rusyan. 2006. Siswa Teladan. *PT. Sinergi Pustaka Indonesia*. Dalam Ronawati, *Pengaruh kompetensi kepribadian guru ekonomi terhadap karakter disiplin siswa di madrasah aliyah ummatan washatan pondok pesantren teknologi Riau Pekanbaru*.
- Alwi, Hasan. 2002. Dalam Prasetyawati Tri Purnama Sari, I. 2013. Pendidikan kesehatan sekolah sebagai proses perubahan perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 9, No. 2.
- Amin Nasution, M., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. 2022. Dampak game online terhadap perilaku sosial siswa SMPN 1 Puncak sorik Marapi. *Jurnal Acta Islamica*, Vol. 2, No. 2
- Ardian, R., & Saputra, D. 2021. Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di desa singosaren. *Journal Rosyada: Islamic Guidance and Counseling* Vol. 2, No. 2.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *Jurnal JUTIM*, Vol. 1, No. 1
- Bandura. 1986. Dalam Munandar, I., Rivaie, W., & Budjang, G. 2013. Perilaku siswa kelas XI IPS SMA kemala bhayangkari dalam pembelajaran sosiologi. *Universitas Tanjung Pura Pontianak*.
- Dewy, N. A. 2018. Hubungan kebiasaan bermain game online di rumah dengan sikap disiplin siswa. *Jurnal FKIP Universitas Lampung*.
- Faiq khoridatul izza. 2019. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. *Skripsi Universitas Islam Negeri Surabaya*.
- Faramida, S. A., & Amrullah, M. 2021. Strategy for the Implementation of Blended Learning at MTs Muhammadiyah 1 Taman.
- Fariha, A. N. 2022. Pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar peserta didik mi ta'allamul huda. *Skripsi Universitas Islam Negeri Jakarta*.
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. 2021. Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, Vol. 5, No. 1,
- Fitrian Nur Aklima, dan, & Serambi Mekkah, U. 2019. Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa di sd negeri 2 banda aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 2.

- Hamidah, L. 2019. Hubungan kecanduan Game Online dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI: Penelitian terhadap siswa SMP Al Hasan Kelurahan Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan Kota Bandung tahun pelajaran 2018-2019. *Skripsi Universitas Islam Negeri Bandung*.
- Hapsari, F. 2020. Hubungan antara konsep diri dengan interaksi teman sebaya siswa kelas V di SDIT muhammadiyah al-kautsar kartasura sukoharjo tahun ajaran 2020/2021. *Skripsi IAIN Surakarta*.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. 2019. Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan. *CV. AE Media Grafika*.
- Liputan6. 2012. Awas, Video Game Kekerasan Bahaya bagi Anak Anda. <https://www.liputan6.com/tekno/read/443329/awas-video-game-kekerasan-bahaya-bagi-anak-anda>
- Syah. 2020. Dalam Manshuruddin. 2020. Pembelajaran berkualitas melalui interaksi edukatif dalam pendidikan islam. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*. Vol. 6, No.1.
- Manurung, A. 2016. Pengaruh Terapi Suportif Kelompok terhadap konsep diri anak usia sekolah dasar. *Skripsi Universitas Andalas*.
- Muhaijang, S., Negeri, S., Selor, T., & Utara, K. 2022. Peningkatan motivasi siswa dalam mematuhi peraturan tata tertib sekolah melalui konseling individu sman 2 tanjung selor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, Vol. 2, No. 4.
- Mulyana, Musfah, J., Basid, A., & dkk. 2020. *Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19*. Jakarta: Litbangdiklat Press.
- Nandya, A. (2020). Etika murid terhadap guru Analisis kitab Ta'lim muta'allim karangan Syaikh Az-Zarnuji.
- Nazir. 1988. Metode Penelitian. Ghalia Indonesia. Dalam Halimah, S. N. *Tranformasi Budaya Pesisir Desa Perancak*. Vol. 15, No. 1
- Ngali, M. 2022. Religiusitas remaja yang kecanduan game online mobile legends di desa Sriwedari kecamatan Muntilan kabupaten Magelang provinsi Jawa tengah. *Skripsi Universitas Islam Yogyakarta*.
- Nisrinafatin. 2020. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2.

- Pangestika, N. R. 2017. Pengaruh game online terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. 2020. Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, No. 8
- Purnasari, N. 2021. *Metodologi Penelitian*. Guepedia.
- Rudini, M., & Agustina, A. 2021. Analisis Motivasi Siswa dalam Mengerjakan Tugas Rumah Di SMA Al-Mannan Tolitoli. Vol. 5, No. 1, Hal. 770–780.
- Santoso, J. 2022. Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak. *Journal of Elementary School Education* Vol. 2, No. 2.
- Sifa, K. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 di madrasah ibtdaiyah nurul huda nahdlatul ulama Pesanggrahan Kretek kecamatan Paguyangan kabupaten Brebes. *Skripsi Universitas Islam Negeri Purwokerto*.
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Jakarta: CV. Alfabeta.
- Survei Sosial Ekonomi Nasional. 2019. Proporsi individu yang menggunakan internet menurut provinsi (persen), 2017-2019. *Badan Pusat Statistik (BPS)*.
- Suryanto, R. N. 2015. Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar. *JOM FISIP*. Vol. 2, No. 2
- Syahrul. 2014. Dalam Anugrah Putra, A., & Rachmawaty, M. 2021. Motivasi dan kepuasan gamers di kalangan komunitas mobile legends universitas pamulang. *Jurnal Komunikasi Dan New Media*, Vol. 1, No. 2
- Tuhfah Firdaus, M., Muhari, H., & Christiana SPd, E. 2013. Faktor-faktor penyebab perilaku agresif pada siswa di SMP kelurahan Kedung asem Surabaya. Vol. 1, No. 2.
- Umaria, S. R. 2019. Analisis perilaku terlambat pada peserta didik SMP Negeri 2 Sungai raya. *FKIP Untan Pontianak*

- Wahyuni, S. 2021. Pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang anak sd inpres buttatianang ii, rappojawa, kec. Tallo, makassar. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*
- Wijaya, E., & Surianti. 2018. Analisis pengaruh penggunaan internet terhadap anak-anak playgroup dan siswa sekolah dasar di Medan. Vol. 2, No. 2. <http://stmb-multismart.ac.id/ejournal>
- Yusup, Iwan R. 2021. Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. Vol. 7, No. 1.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Uji Coba Bermain *Game Online*

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat.
2. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis petualangan/menjelajah				
2	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis pertempuran/perang/tembak-tembakan				
3	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis olahraga				
4	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis pertarungan				
5	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis membunuh				
6	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis edukasi/pembelajaran				
7	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis strategi/puzzle/teka-teki				
8	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis romantis				
9	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis balapan ekstrim				
10	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis membangun kota/mengelola alam				
11	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis kartu/taruhan				
12	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis mengasah otak				

13	Saya bermain <i>game online</i> hanya sebentar				
14	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
15	Saya bermain <i>game online</i> saat waktu luang/libur sekolah				
16	Saya bermain <i>game online</i> dalam waktu yang lama				
17	Saya bermain <i>game online</i> hingga menyelesaikan misi, walaupun melebihi batas waktu				
18	Saya membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i>				
19	Ketika sudah masuk adzan, saya tetap bermain <i>game online</i> hingga permainan selesai				
20	Ketika orang tua menyuruh berhenti bermain, saya akan berhenti				
21	Saya menjadi lebih rajin dalam belajar ketika bermain <i>game online</i>				
22	Saya merasakan pusing/sakit mata akibat bermain <i>game online</i> terlalu lama				
23	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding bermain atau berbicara dengan teman				
24	Saya melupakan pekerjaan rumah saya karena keseringan bermain <i>game online</i>				
25	Saya menjadi lebih semangat dan tidak merasa jenuh ketika bermain <i>game online</i>				
26	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> membuat saya kesal dan emosi				
27	Saya jarang sholat berjama'ah/tepat waktu karena asyik bermain <i>game online</i>				
28	Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam memainkan <i>game online</i>				
29	Saya tetap menuruti perintah orang tua saat saya sedang bermain <i>game online</i>				
30	Bermain <i>game online</i> membuat saya terhibur/menghilangkan stress atau lelah				

Lampiran 2 Angket Uji Coba Perilaku Siswa

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya tidak mematuhi peraturan di sekolah				
2	Saya bersedia disanksi atau dihukum jika melanggar peraturan disekolah				
3	Saya tertib ketika ada aturan di sekolah				
4	Saya merasa tidak peduli dengan peraturan yang ada disekolah				
5	Sebelum bel masuk sekolah, saya sudah berada di kelas				
6	Saya merasa bersalah dan malu ketika terlambat datang ke sekolah				
7	Saya sering terlambat datang ke sekolah				
8	Saya merasa baik-baik saja ketika terlambat datang ke sekolah				
9	Saya sering mengantuk ketika belajar di sekolah				
10	Saya merasa bosan ketika belajar di sekolah				
11	Saya melakukan proses belajar dengan baik				
12	Saya selalu mengikuti perintah guru di sekolah ketika sedang belajar				
13	Saya tidak mendengarkan guru pada saat belajar				
14	Saya selalu mengerjakan tugas ketika diberi tugas oleh guru				
15	Saya berbicara sopan terhadap guru dan teman-teman saya				
16	Saya beretika dan mempunyai adab terhadap guru				
17	Saya senang teriak-teriak di kelas walaupun ada guru				
18	Ketika guru marah terhadap saya, akan saya lawan				
19	Saya senang melakukan kerja bakti atau piket untuk kebersihan kelas				
20	Saya suka membanting pintu atau mencoret-coret meja di kelas				
21	Saya selalu menjaga fasilitas yang ada di dalam kelas				
22	Saya sering menghilangkan barang yang ada di sekolah				
23	Saya tidak senang berkelahi				
24	Saya selalu memisahkan teman saya jika ada yang berkelahi				
25	Ketika ada yang berkelahi, saya senang ikut membantu teman saya untuk berkelahi juga				
26	Saya disiplin mengerjakan PR jika diberikan oleh guru				

27	Berkelahi membuat saya menjadi jagoan di dalam kelas atau sekolah				
28	Saya merasa bosan ketika ada PR				
29	Saya sering lupa ketika ada PR				
30	Saya mencatat tugas PR yang diberikan oleh guru				

Lampiran 3 Skor Angket Uji Coba Bermain *Game Online*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	
1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	4	4	3	4	2	2	4	4	1	2	97	
2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	1	4	4	4	3	1	1	2	2	3	2	2	3	3	3	92	
3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	102	
4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	1	3	3	3	4	1	3	3	4	3	3	1	4	3	1	3	91	
5	2	1	1	1	4	1	3	1	1	3	4	3	2	3	2	3	4	2	4	4	1	4	3	4	3	3	3	1	1	3	75	
6	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	1	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	1	90	
7	1	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	1	3	4	3	4	4	2	1	2	94
8	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2	4	2	3	4	1	4	1	3	3	3	4	4	2	4	3	3	1	86
9	2	3	4	2	1	3	3	4	2	2	3	2	4	1	2	2	1	4	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	2	78	
10	1	1	3	2	2	3	4	3	2	1	4	4	2	4	2	4	4	1	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	2	2	84	
11	2	3	3	3	3	2	2	3	4	1	4	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	78	
12	3	2	4	2	1	1	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	1	4	1	2	4	4	4	3	1	4	4	1	1	81	
13	3	1	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	1	3	3	1	4	3	3	4	4	3	4	4	3	1	2	1	87	
14	2	2	3	2	1	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	81	
15	4	2	3	1	3	3	2	1	3	3	4	1	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	1	3	2	3	1	81	
16	2	1	3	1	1	2	1	4	3	2	4	3	3	3	1	3	4	3	4	1	2	3	1	3	3	3	4	1	1	1	71	
17	4	4	4	4	2	4	2	1	4	1	4	1	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	1	3	4	3	1	91	
18	1	2	1	1	4	3	4	3	1	1	4	4	1	4	2	4	3	1	4	1	3	3	4	3	2	1	4	3	4	3	79	
19	3	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	1	3	1	3	3	3	4	83	
20	1	1	4	1	1	3	4	4	4	3	4	4	1	3	1	1	1	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	79	
21	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	1	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	96	
22	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	88	
23	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	4	1	4	4	3	4	1	2	3	4	4	4	4	3	4	3	1	2	93
24	2	3	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	2	4	4	1	1	1	2	88
25	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	4	3	1	2	87	
26	1	3	3	1	1	3	3	4	1	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	1	3	3	2	1	2	3	2	3	1	1	65	
27	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	1	4	2	3	2	3	3	4	3	4	2	1	3	92	
28	3	1	4	4	1	3	4	4	2	4	4	3	2	4	1	3	4	3	4	1	4	3	3	4	2	3	4	1	1	2	86	
29	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	4	2	3	4	4	4	2	4	1	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	4	97	
30	3	1	3	1	1	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	1	3	3	4	1	2	4	3	3	1	1	4	4	1	1	78	
31	1	1	2	1	1	4	3	4	1	2	4	3	2	4	1	2	2	1	4	1	4	3	4	4	1	1	4	2	1	1	69	
32	4	2	4	2	4	3	3	4	3	1	4	3	3	4	2	2	3	2	4	2	4	3	2	4	3	2	3	4	2	3	89	
33	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	103	
34	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	104	
35	4	1	3	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	1	4	1	4	3	4	3	3	3	4	3	1	3	93	
36	2	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	4	1	3	4	3	4	3	4	4	3	1	3	92	
37	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	2	4	3	4	4	2	4	1	1	3	4	4	3	4	4	3	2	1	94	
38	2	3	3	3	4	3	1	4	3	2	4	2	2	4	2	3	4	1	4	1	3	3	3	3	2	4	4	2	1	1	81	
39	2	3	3	4	4	3	2	4	3	1	4	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	1	79	
40	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	1	3	3	1	4	1	4	3	4	4	3	3	4	3	1	3	90	
41	1	1	2	1	1	3	1	4	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	1	3	2	4	1	1	1	1	3	2	2	1	64	
42	3	1	3	1	1	3	2	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3	1	1	78	

Correlations

	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	
X31	Pearson Correlation	.589**	.527**	.430**	.647**	.654**	.287	.354*	.129	.565**	.115	.346*	.158	.024	.398**	.359*	.313*	.401**	.063	.543**	.020
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.004	.000	.000	.066	.021	.414	.000	.470	.025	.319	.879	.009	.019	.044	.008	.693	.000	.901
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

Correlations

	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	
X31	Pearson Correlation	.382*	-.202	.461**	.500**	.443**	.356*	.404**	.377*	.218	.497**	1
	Sig. (2-tailed)	.012	.199	.002	.001	.003	.021	.008	.014	.166	.001	
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

No. Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,589	0,304	valid
2	0,527	0,304	valid
3	0,430	0,304	valid
4	0,647	0,304	valid
5	0,654	0,304	valid
6	0,287	0,304	tidak valid
7	0,354	0,304	valid
8	0,129	0,304	tidak valid
9	0,565	0,304	valid
10	0,115	0,304	tidak valid
11	0,346	0,304	valid
12	0,158	0,304	tidak valid
13	0,024	0,304	tidak valid
14	0,398	0,304	valid
15	0,359	0,304	valid
16	0,313	0,304	valid
17	0,401	0,304	valid

18	0,063	0,304	tidak valid
19	0,543	0,304	valid
20	0,020	0,304	tidak valid
21	0,382	0,304	valid
22	0,202	0,304	tidak valid
23	0,461	0,304	valid
24	0,500	0,304	valid
25	0,443	0,304	valid
26	0,356	0,304	valid
27	0,404	0,304	valid
28	0,377	0,304	valid
29	0,218	0,304	tidak valid
30	0,497	0,304	valid

Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Bermain *Game Online***Reliability****Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	42	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.749	30

Lampiran 6 Angket Uji Coba Perilaku Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat.
2. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya tidak mematuhi peraturan di sekolah				

2	Saya bersedia disanksi atau dihukum jika melanggar peraturan disekolah				
3	Saya tertib ketika ada aturan di sekolah				
4	Saya merasa tidak peduli dengan peraturan yang ada disekolah				
5	Sebelum bel masuk sekolah, saya sudah berada di kelas				
6	Saya merasa bersalah dan malu ketika terlambat datang ke sekolah				
7	Saya sering terlambat datang ke sekolah				
8	Saya merasa baik-baik saja ketika terlambat datang ke sekolah				
9	Saya sering mengantuk ketika belajar di sekolah				
10	Saya merasa bosan ketika belajar di sekolah				
11	Saya melakukan proses belajar dengan baik				
12	Saya selalu mengikuti perintah guru di sekolah ketika sedang belajar				
13	Saya tidak mendengarkan guru pada saat belajar				
14	Saya selalu mengerjakan tugas ketika diberi tugas oleh guru				
15	Saya berbicara sopan terhadap guru dan teman-teman saya				
16	Saya beretika dan mempunyai adab terhadap guru				
17	Saya senang teriak-teriak di kelas walaupun ada guru				
18	Ketika guru marah terhadap saya, akan saya lawan				
19	Saya senang melakukan kerja bakti atau piket untuk kebersihan kelas				
20	Saya suka membanting pintu atau mencoret-coret meja di kelas				
21	Saya selalu menjaga fasilitas yang ada di dalam kelas				

22	Saya sering menghilangkan barang yang ada di sekolah				
23	Saya tidak senang berkelahi				
24	Saya selalu memisahkan teman saya jika ada yang berkelahi				
25	Ketika ada yang berkelahi, saya senang ikut membantu teman saya untuk berkelahi juga				
26	Saya disiplin mengerjakan PR jika diberikan oleh guru				
27	Berkelahi membuat saya menjadi jagoan di dalam kelas atau sekolah				
28	Saya merasa bosan ketika ada PR				
29	Saya sering lupa ketika ada PR				
30	Saya mencatat tugas PR yang diberikan oleh guru				

Lampiran 7 Hasil Skor Uji Coba Perilaku Siswa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	
1	3	2	3	4	1	1	4	4	3	3	3	3	4	1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	1	3	91
2	2	1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	1	4	1	4	1	3	1	3	2	2	1	3	59	
3	3	3	3	4	1	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	97	
4	3	2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	3	3	1	3	3	1	4	2	2	4	3	2	87	
5	4	3	1	4	2	3	3	4	4	4	2	2	4	1	3	1	4	4	3	4	3	4	1	1	4	1	4	3	3	3	87	
6	4	1	1	4	1	1	4	4	3	3	1	1	4	1	1	1	1	4	2	4	1	4	1	1	4	1	1	2	3	2	66	
7	1	1	3	4	2	1	3	4	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	1	4	4	2	4	2	2	2	78	
8	2	2	2	3	1	4	4	3	3	3	3	2	4	1	2	3	4	4	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	1	83	
9	1	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	80	
10	2	1	1	4	1	4	4	3	3	3	2	1	4	2	1	2	4	4	1	4	2	4	1	3	4	1	4	3	3	2	78	
11	4	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	1	95	
12	4	3	1	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	1	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	1	94	
13	4	1	1	4	1	3	4	3	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	1	4	3	1	4	1	1	4	3	1	80	
14	4	3	3	4	1	3	4	3	3	4	3	2	4	3	2	1	3	4	1	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	89	
15	3	3	1	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	1	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	87	
16	4	2	3	4	1	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	1	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2	1	3	3	87	
17	4	2	3	4	1	4	4	3	4	3	3	2	4	1	1	1	4	4	1	4	4	1	4	2	3	4	3	4	4	3	86	
18	2	4	3	3	4	4	4	3	1	2	1	3	3	1	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	1	1	81	
19	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	1	2	78	
20	4	3	4	4	1	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	1	4	3	2	1	3	2	3	4	3	3	2	3	2	79	
21	4	3	2	4	2	1	3	4	4	3	2	3	4	3	3	1	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	1	87	
22	4	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	2	4	3	2	1	4	4	1	3	2	3	2	1	3	2	4	3	3	1	79	
23	4	3	1	4	3	3	2	1	3	4	2	1	4	1	1	1	4	4	1	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	1	82	
24	4	4	2	4	2	2	3	4	4	4	2	3	1	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	96	
25	3	1	3	4	1	4	3	1	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	1	4	3	1	4	3	4	3	3	1	73	
26	3	2	3	2	3	3	4	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	1	1	2	3	3	2	4	3	4	1	1	2	73	
27	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	1	1	3	3	4	3	3	1	90	
28	4	1	1	4	2	3	1	4	3	3	2	1	4	1	1	2	3	4	2	3	1	4	3	3	4	1	2	3	3	1	74	
29	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	1	3	2	90	
30	3	1	3	1	1	1	3	3	3	3	3	4	4	3	3	1	3	3	4	1	2	4	3	3	1	1	4	4	1	1	75	
31	3	1	2	3	3	1	4	1	2	1	3	1	4	2	1	1	4	4	1	2	3	4	1	1	4	3	4	1	1	2	68	
32	3	3	2	4	1	1	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	1	3	3	4	3	4	2	3	4	3	1	2	80	
33	4	2	2	4	1	3	4	4	2	2	3	1	4	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	1	4	3	4	2	3	1	86	
34	4	2	2	4	1	3	4	4	2	2	3	1	4	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	1	87	
35	4	4	1	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	1	95	
36	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	1	2	4	2	2	1	4	4	2	3	3	4	2	1	4	2	4	3	3	2	86	
37	3	2	2	4	2	3	3	4	3	3	2	1	4	1	1	1	4	4	3	3	2	3	1	2	4	1	4	4	3	2	79	
38	3	2	2	2	3	2	3	3	1	2	3	2	4	2	1	1	2	4	2	3	2	4	1	1	1	3	4	2	2	3	70	
39	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	4	2	1	1	2	4	2	3	2	4	1	1	1	3	4	3	2	3	73	
40	4	2	2	4	3	3	3	4	2	3	1	1	4	2	2	2	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	1	1	85	
41	3	3	3	3	2	4	4	1	3	3	2	3	2	3	2	2	4	4	1	3	3	4	3	1	4	3	4	4	4	3	88	
42	3	3	3	2	3	3	4	1	2	2	3	2	1	2	2	3	4	4	3	1	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	74	

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
X28	Pearson Correlation	.189	.107	-.123	.191	-.150	.081	-.157	.333*	.488**	.640**	-.154	.305*	.067	.106	-.024	-.005	.320*	-.098	-.068	.411**
	Sig. (2-tailed)	.231	.501	.436	.225	.342	.609	.320	.031	.001	.000	.331	.050	.672	.505	.881	.977	.039	.538	.667	.007
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X29	Pearson Correlation	.392*	.281	-.075	.608**	-.165	.418**	-.061	.286	.522**	.437**	-.126	-.022	-.009	-.017	.069	.075	.188	.166	-.040	.428**
	Sig. (2-tailed)	.010	.072	.638	.000	.296	.006	.702	.066	.000	.004	.427	.889	.954	.915	.666	.638	.233	.292	.800	.005
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X30	Pearson Correlation	-.261	.127	-.043	-.195	.026	-.116	.144	-.180	-.168	-.177	.004	.047	-.296	.100	-.187	-.091	-.049	-.082	.063	-.052
	Sig. (2-tailed)	.094	.423	.786	.215	.871	.463	.364	.254	.288	.261	.982	.768	.057	.527	.236	.566	.759	.605	.691	.744
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X31	Pearson Correlation	.362*	.537**	.166	.489**	.144	.373*	.083	.479**	.491**	.462**	.170	.351*	-.020	.364*	.607**	.359*	.400**	.034	.314*	.224
	Sig. (2-tailed)	.018	.000	.294	.001	.361	.015	.603	.001	.001	.002	.283	.023	.900	.018	.000	.019	.009	.830	.043	.154
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

Correlations

		X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31
X28	Pearson Correlation	-.057	.120	.173	.129	-.005	-.291	.125	1	.283	-.278	.385*
	Sig. (2-tailed)	.718	.447	.274	.417	.974	.061	.431		.070	.074	.012
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X29	Pearson Correlation	.011	.081	.209	.019	.532**	-.061	.034	.283	1	-.049	.541**
	Sig. (2-tailed)	.945	.611	.184	.905	.000	.702	.831	.070		.760	.000
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X30	Pearson Correlation	-.041	-.185	-.346*	-.066	-.257	.042	-.033	-.278	-.049	1	-.163
	Sig. (2-tailed)	.797	.241	.025	.679	.101	.790	.837	.074	.760		.303
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
X31	Pearson Correlation	.475**	.100	.566**	.337*	.416**	.222	.332*	.385*	.541**	-.163	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.527	.000	.029	.006	.158	.032	.012	.000	.303	
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

No. Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,362	0,304	valid
2	0,537	0,304	valid
3	0,166	0,304	tidak valid
4	0,489	0,304	valid
5	0,144	0,304	tidak valid
6	0,373	0,304	valid
7	0,083	0,304	tidak valid
8	0,479	0,304	valid
9	0,491	0,304	valid
10	0,462	0,304	valid
11	0,170	0,304	tidak valid
12	0,351	0,304	valid
13	0,020	0,304	tidak valid
14	0,364	0,304	valid
15	0,607	0,304	valid
16	0,359	0,304	valid

17	0,400	0,304	valid
18	0,034	0,304	tidak valid
19	0,314	0,304	valid
20	0,224	0,304	tidak valid
21	0,475	0,304	valid
22	0,100	0,304	tidak valid
23	0,566	0,304	valid
24	0,337	0,304	valid
25	0,416	0,304	valid
26	0,222	0,304	tidak valid
27	0,322	0,304	valid
28	0,385	0,304	valid
29	0,541	0,304	valid
30	0,163	0,304	tidak valid

Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Siswa

Reliability**Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	42	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.712	30

Lampiran 10 Angket penelitian Bermain Game Online setelah uji coba

Nama Lengkap :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
----	------------	----	----	----	----

1	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis petualangan/menjelajah				
2	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis pertempuran/perang/tembak-tembak				
3	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis olahraga				
4	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis pertarungan				
5	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis membunuh				
6	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis strategi/puzzle/teka-teki				
7	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis balapan ekstrim				
8	Saya senang bermain <i>game online</i> berjenis kartu/taruhan				
9	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
10	Saya bermain <i>game online</i> saat waktu luang/libur sekolah				
11	Saya bermain <i>game online</i> dalam waktu yang lama				
12	Saya bermain <i>game online</i> hingga menyelesaikan misi, walaupun melebihi batas waktu				
13	Ketika sudah masuk adzan, saya tetap bermain <i>game online</i> hingga permainan selesai				
14	Saya menjadi lebih rajin dalam belajar ketika bermain <i>game online</i>				
15	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding bermain atau berbicara dengan teman				
16	Saya melupakan pekerjaan rumah saya karena keseringan bermain <i>game online</i>				
17	Saya menjadi lebih semangat dan tidak merasa jenuh ketika bermain <i>game online</i>				
18	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> membuat saya kesal dan emosi				

19	Saya jarang sholat berjama'ah/tepat waktu karena asyik bermain <i>game online</i>				
20	Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam memainkan <i>game online</i>				
21	Bermain <i>game online</i> membuat saya terhibur/menghilangkan stress atau lelah				

Lampiran 11 Data Skor Angket Penelitian Game Online

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total
1	4	2	3	1	1	2	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	61
2	2	2	3	2	4	2	4	4	3	1	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	59
3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	72
4	4	2	3	1	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	1	58
5	2	1	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	67
6	2	3	4	1	1	3	2	4	2	2	2	3	3	2	3	3	1	2	3	4	1	51
7	3	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	72
8	3	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	1	3	4	71
9	4	4	4	1	1	3	2	4	2	3	1	2	3	4	2	3	2	2	2	4	1	54
10	3	2	4	3	3	3	4	4	4	1	4	3	3	3	2	4	1	2	4	2	1	60
11	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	72
12	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	1	2	4	3	1	66
13	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	78
14	1	1	3	3	4	4	4	4	4	1	3	3	4	3	4	2	1	3	4	4	2	62
15	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	72
16	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	1	4	2	2	68
17	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	1	70
18	4	2	4	3	3	1	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	67
19	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	1	4	4	1	70
20	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	74
21	4	2	4	3	4	4	1	4	4	1	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	68
22	3	2	3	3	2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	67
23	3	3	1	3	4	3	2	4	3	1	2	3	2	4	3	2	1	2	2	3	2	53
24	3	2	4	1	2	4	2	4	3	1	3	3	4	1	3	4	1	4	3	1	1	54
25	3	1	3	1	1	4	2	4	2	1	2	2	2	4	3	2	1	2	2	3	2	47
26	2	3	4	3	4	3	3	4	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	65
27	2	1	2	1	1	3	3	4	2	1	1	2	3	4	4	3	1	1	3	3	1	46
28	3	1	3	1	2	3	1	4	2	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	1	1	45
29	3	1	2	1	2	3	2	4	4	2	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	54
30	2	1	3	1	1	4	3	4	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	4	2	1	43
31	1	2	2	1	1	2	3	4	3	1	1	3	3	2	2	3	1	1	4	4	1	45
32	2	1	3	1	1	3	3	4	2	1	1	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	51
33	3	1	2	1	1	4	4	4	2	1	3	3	3	2	4	4	2	3	4	1	1	53
34	4	4	3	3	4	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	2	71
35	2	1	4	1	1	3	4	4	3	1	1	2	3	3	3	4	3	3	4	3	1	54
36	3	4	4	4	3	2	4	4	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	1	62
37	1	1	4	1	1	3	3	4	2	1	1	2	3	4	3	3	3	2	4	2	1	49
38	3	2	4	4	4	2	3	3	4	1	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	1	60
39	2	3	4	3	3	3	4	4	2	2	2	4	3	4	3	3	2	4	3	1	2	61

Lampiran 12 Perhitungan Distribusi Frekuensi bermain *game online*

Diketahui:

Nilai Tertinggi = 78

Nilai Terendah = 43

$N = 39$

a. Menentukan Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 (\log n) \\ &= 1 + 3,3 (\log 39) \\ &= 1 + 3,3 (1,591) \\ &= 1 + 5,250 = 6.250 \end{aligned}$$

dibulatkan menjadi 6

b. Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= ST - SR \\ &= 78 - 43 \\ &= 35 \end{aligned}$$

c. Menentukan Interval

$$I = R : K$$

$$= 35 : 6 = 5,833$$

dibulatkan menjadi 6

Lampiran 13 Angket penelitian Perilaku Siswa setelah uji coba

Nama Lengkap :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya tidak mematuhi peraturan di sekolah				
2	Saya bersedia disanksi atau dihukum jika melanggar peraturan disekolah				
3	Saya merasa tidak peduli dengan peraturan yang ada disekolah				
4	Saya merasa bersalah dan malu ketika terlambat datang ke sekolah				
5	Saya merasa baik-baik saja ketika terlambat datang ke sekolah				
6	Saya sering mengantuk ketika belajar di sekolah				
7	Saya merasa bosan ketika belajar di sekolah				
8	Saya selalu mengikuti perintah guru di sekolah ketika sedang belajar				
9	Saya selalu mengerjakan tugas ketika diberi tugas oleh guru				
10	Saya berbicara sopan terhadap guru dan teman-teman saya				
11	Saya beretika dan mempunyai adab terhadap guru				
12	Saya senang teriak-teriak di kelas walaupun ada guru				
13	Saya senang melakukan kerja bakti atau piket untuk kebersihan kelas				
14	Saya selalu menjaga fasilitas yang ada di dalam kelas				
15	Saya tidak senang berkelahi				
16	Saya selalu memisahkan teman saya jika ada yang berkelahi				
17	Ketika ada yang berkelahi, saya senang ikut membantu teman saya untuk berkelahi juga				
18	Berkelahi membuat saya menjadi jagoan di dalam kelas atau sekolah				

19	Saya merasa bosan ketika ada PR				
20	Saya sering lupa ketika ada PR				

Lampiran 14 Data Skor Angket Penelitian Perilaku Siswa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	59
2	4	1	4	3	2	2	3	1	1	2	1	4	2	1	3	3	4	4	3	2	50
3	2	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	4	4	2	2	53
4	3	3	3	2	4	3	4	2	1	2	1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	59
5	4	3	3	4	4	3	4	2	1	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	62
6	3	1	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	1	2	2	4	4	2	3	47
7	4	1	4	3	3	4	3	1	1	1	2	4	1	2	3	1	3	4	4	4	53
8	4	1	4	3	3	1	3	1	1	1	1	4	1	1	3	1	4	4	4	4	49
9	3	1	3	3	4	3	3	1	3	2	1	3	3	1	3	2	4	4	3	2	52
10	4	1	4	4	2	2	4	1	1	1	1	4	1	1	1	3	4	4	3	2	48
11	4	3	4	2	3	3	3	1	1	1	1	4	2	2	1	3	4	4	1	3	50
12	4	1	4	2	3	2	3	1	1	2	1	4	3	2	1	3	4	4	3	2	50
13	4	1	4	1	4	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	4	4	3	3	46
14	4	2	4	1	4	3	4	1	1	1	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	56
15	4	1	4	1	3	2	3	1	1	1	1	4	1	2	4	2	4	4	4	3	50
16	4	1	4	1	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	64
17	4	1	4	1	4	2	3	1	1	1	1	3	2	1	3	3	4	4	4	3	50
18	3	2	3	4	4	2	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	3	56
19	4	1	4	1	4	2	3	1	1	1	3	3	2	1	3	3	4	4	4	3	52
20	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3	2	2	3	3	4	4	3	3	53
21	4	1	4	2	4	4	4	2	1	2	1	1	4	2	4	1	3	4	3	3	54
22	4	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4	66
23	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	47
24	4	1	4	2	4	2	3	2	1	3	1	4	2	1	4	2	4	4	3	3	54
25	3	2	3	3	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	48
26	3	3	3	4	1	3	3	3	4	2	1	1	3	3	4	3	2	3	1	1	51
27	3	3	4	4	4	2	3	2	2	1	2	2	2	2	4	1	4	4	3	3	55
28	3	2	4	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	51
29	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	1	2	1	4	1	3	4	1	3	52
30	3	4	4	2	4	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	3	4	3	2	2	46
31	4	2	4	4	4	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	52
32	3	1	4	3	3	2	3	1	2	1	1	3	2	1	2	2	4	4	3	2	47
33	4	1	4	2	1	4	3	2	3	2	1	3	1	1	3	1	4	4	3	2	49
34	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	1	2	4	4	4	3	3	53
35	2	1	4	1	4	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	4	4	3	3	49
36	4	1	3	1	4	2	3	2	1	1	1	4	1	1	1	3	4	4	4	3	48
37	3	1	4	1	3	2	3	1	2	1	1	4	2	1	1	2	4	4	2	3	45
38	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	1	3	3	1	3	2	4	4	3	1	49
39	3	1	4	3	3	3	3	1	1	1	2	3	2	1	4	3	4	3	2	3	50

Lampiran 15 Perhitungan Distribusi Frekuensi Perilaku Siswa

Diketahui:

Nilai Tertinggi = 66

Nilai Terendah = 45

$N = 39$

a. Menentukan Kelas

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 (\log n) \\ &= 1 + 3,3 (\log 39) \\ &= 1 + 3,3 (1,591) \\ &= 1 + 5,250 = 6.250 \end{aligned}$$

dibulatkan menjadi 6

b. Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= ST - SR \\ &= 66 - 45 \\ &= 21 \end{aligned}$$

c. Menentukan Interval

$$I = R : K$$

$$= 21 : 6 = 3,5$$

dibulatkan menjadi 3

Lampiran 16 Hasil Analisis Unit Data Bermain *Game Online***Frequencies**

[DataSet0]

Statistics

VAR00002

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		60.8205
Median		61.0000
Mode		54.00 ^a
Std. Deviation		9.58582
Variance		91.888
Minimum		43.00
Maximum		78.00

Lampiran 17 Hasil Analisis Data Perilaku Siswa

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

VAR00001

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		51.9231
Median		51.0000
Mode		50.00
Std. Deviation		4.85790
Variance		23.599
Minimum		45.00
Maximum		66.00

Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X	Y
N		39	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.8205	51.9231
	Std. Deviation	9.58582	4.85790
Most Extreme Differences	Absolute	.125	.156
	Positive	.121	.156
	Negative	-.125	-.086
Test Statistic		.125	.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.128 ^c	.018 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.534	.270
Point Probability		.000	.000

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 19 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square
X * Y	Between Groups	(Combined)	1735.077	15	115.672
		Linearity	259.564	1	259.564
		Deviation from Linearity	1475.513	14	105.394
Within Groups			1756.667	23	76.377
Total			3491.744	38	

ANOVA Table

			F	Sig.
X * Y	Between Groups	(Combined)	1.514	.180
		Linearity	3.398	.078
		Deviation from Linearity	1.380	.239
Within Groups				
Total				

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
X * Y	.273	.074	.705	.497

Lampiran 20 Hasil Uji Hipotesis

Correlations

[DataSet0]

Correlations

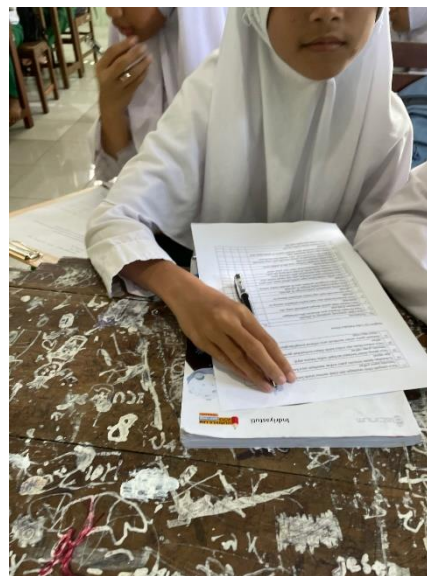
		Bermain Game Online	Perilaku Siswa
Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	.273
	Sig. (2-tailed)		.093
	N	39	39
Perilaku Siswa	Pearson Correlation	.273	1
	Sig. (2-tailed)	.093	
	N	39	39

Lampiran 21 Data Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Kartasura

DAFTAR NAMA KELAS VI A SD ISLAM AL HILAL 2022/2023					
NO	NAMA	NIS	JK	NISN	KELAS
1	ALIEF YUDA PRATAMA	1925	L	0114842238	Kelas 6A
2	ALVARO ARDIHAN DIASFREDO	1927	L	0112554904	Kelas 6A
3	Andika Dwi Prasetya Al Faruq	1928	L	0117499818	Kelas 6A
4	ATHALLAH KRISHINA DARMAWAN	1932	L	0102316639	Kelas 6A
5	AZRA ZUYYYIN FIRZANAH	1934	P	0107700400	Kelas 6A
6	Desta Rahanama Hamur	1935	L	0108467505	Kelas 6A
7	Dipdaya Sulton Wicaksono	1936	L	0113739339	Kelas 6A
8	Dimas Budi Sryono	1937	L	0105068449	Kelas 6A
9	EGINA SYIFA CANDRANINGTYAS	1938	P	0113050903	Kelas 6A
10	HUSNA ALIYA HARTANTI	1941	P	0113485564	Kelas 6A
11	INTAN NUR FITRIANI	1942	P	0108060448	Kelas 6A
12	JULIAN TRI WIBOWO	1944	L	0118502823	Kelas 6A
13	KAMILA HIDAYATI NURAINI	1945	P	0114841250	Kelas 6A
14	MALIHATUN NIMAH	1948	P	0111553851	Kelas 6A
15	MAULANA MAKDUN IBRAHIM	1949	L	0102555193	Kelas 6A
16	MUHAMMAD KEJIAN SAPUTRA	1952	L	0118057538	Kelas 6A
17	RADITYA AGILA RAMADHAN	1958	L	0112783505	Kelas 6A
18	RAVELDA AGUZVAMI PUTRI	1962	P	0106866413	Kelas 6A
19	RIFAT NAFIS ATHAYA	1965	L	0104691125	Kelas 6A
20	TAQIYYA AFROKHA	1969	P	0107921985	Kelas 6A
21	WAFI MUHAMMAD AL HABIB	2130	L	0113102668	Kelas 6A
			L = 13	P = 8	

DAFTAR NAMA KELAS VI B SD ISLAM AL HILAL 2022/2023					
NO	NAMA	NIS	JK	NISN	KELAS
1	ALLIYA KHOIRUNISA DEWI	1926	P	0108653852	Kelas 6B
2	ANEDA QOLBY ARKANANDO	1929	L	0114506097	Kelas 6B
3	ANNI KUSUMAWATI LESTARI	1930	P	0107386706	Kelas 6B
4	ANNISA' MUTHMAINNATUL 'ARIFAH	1931	P	0126112481	Kelas 6B
5	AZRA ZAFARANA MARITZA LAILIE	1933	P	0118950321	Kelas 6B
6	ERVINTA KUSUMA WARDANI	1939	P	0114240510	Kelas 6B
7	JOVA SHOFIYA MARCHIA PUTRI	1943	P	0114556564	Kelas 6B
8	Khanza Rafa Arviansyah	1946	L	0106480424	Kelas 6B
9	KHOIRUSSHABRI AGIT MUAZZAM	1947	L	0111361248	Kelas 6B
10	Muhammad Abqariya Fakhri	1950	L	0104947945	Kelas 6B
11	MUHAMMAD AZZAM SAFAR PUTRA	2076	L	3117025234	Kelas 6B
12	MUHAMMAD RIZKY ARDIANTO	1953	L	0115469211	Kelas 6B
13	Muhammad Zaki Zakaria	1955	L	0111054490	Kelas 6B
14	NAILLA ERSYA PUTRI AUSTINA	1956	P	0116579536	Kelas 6B
15	RADITYA BAGUS PRAMANA	1959	L	0102985637	Kelas 6B
16	RAISYA TSABITA MAIMUNAH	1960	P	0103828962	Kelas 6B
17	RAMDANIA AJIE LESTARI	1961	P	0108106321	Kelas 6B
18	RAZITA SYIFA OCEANISA	1963	P	0116771340	Kelas 6B
19	RIENESTA PUTRI MEIDILA	1964	P	0118522365	Kelas 6B
20	RIZKY ADITYA	1966	P	0114397650	Kelas 6B
21	Sabiq Mustofa Sebastian	1967	L	01035669516	Kelas 6B
22	ZULFA FATHONATUL FAIZAH	1971	P	0111007563	Kelas 6B
			L = 9	P = 13	

Lampiran 22 Dokumentasi pengisian angket di SD Islam Al-Hilal Kartasura



Lampiran 23 Riwayat Hidup Penulis

Nama : Moh Yazid Zidan

Tempat Tanggal Lahir : Brebes, 4 Juni 2000

Agama : Islam

Alamat : Jl.As-syafi'iyah RT.005/03 Kelurahan Cilangkap, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta.
13870

Email : yazidzidan27@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. SD Islam As-Syafi'iyah 03 Cilangkap : Tahun 2006-2012
2. MtsN 22 Cilangkap : Tahun 2012-2015
3. SMK Prestasi Prima Cilangkap : Tahun 2015-2018
4. UIN Raden Mas Said Surakarta : Tahun 2018-2023