

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA KELAS V SD NEGERI 1 PRIGI PADAMARA
PURBALINGGA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

HARI DWIJO SUKOCO
1501100063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA KELAS V SD NEGERI 1 PRIGI PADAMARA
PURBALINGGA**

**HARI DWIJO SUKOCO
1501100063**

Diperiksa dan disetujui oleh :

Pembimbing I

**Santhy Hawanti, Ph.D
NIK. 2160355**

Pembimbing II

**Aji Heru Muslim, M.Pd
NIK. 2160541**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Hari Dwijo Sukoco
Nim : 1501100063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas V SD Negeri 1 Prigi Padamara Purbalingga

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

1. Pembimbing 1 : Santhy Hawanti, Ph.D
NIK. 2160355
2. Pembimbing 2 : Aji Heru Muslim, M.Pd
NIK. 2160541
3. Ketua Sidang : Badarudin, M.Pd
NIK. 2160431
4. Penguji Netral : Cicuh Wiarsih, M.Pd
NIK. 2160403

Ditetapkan di : Purwokerto
Tanggal : 5 Februari 2020

Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. Eko Suroso, M.Pd.
NIK. 2160103

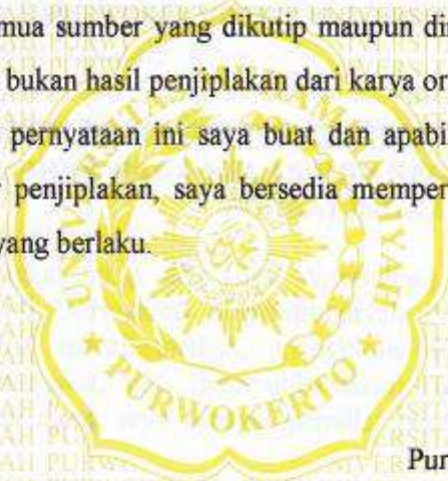
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hari Dwijo Sukoco
NIM : 1501100063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Purwokerto, 5 Februari 2020

Yang menyatakan,



Hari Dwijo Sukoco

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hari Dwijo Sukoco
Nim : 1501100063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

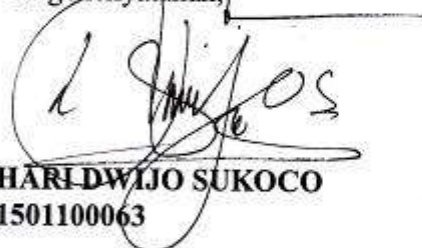
Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA KELAS V SD NEGERI 1 PRIGI PADAMARA
PURBALINGGA**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada Tanggal : 5 Februari 2020
Yang menyatakan,


HARI DWIJO SUKOCO
1501100063

MOTO

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَنْزِلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ
لِنَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ
عِلْمًا

"Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasanya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu.

Surat At-Thalaq ayat 12

Segala sesuatu yang bisa kau bayangkan adalah nyata.

Pablo Picasso



PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas degala nikmat yang telah diberikan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada saya. Sebagai wujud rasa syukur dan terimakasih, tulisan ini dipersembahkan untuk orang-orang yang teristimewa dalam hidup:

1. Bapak dan Ibu tercinta sebagai tanda bakti dan rasa terimakasih, yang telah memberikan semangat, doa, dan pengarahan. Semoga kelulusan penulis dalam meraih gelar sarjana dapat membuat bangga dan merupakan langkah awal untuk bisa membahagiakan kalian berdua. Sekali lagi terima kasih atas segala kasih sayang dan semua yang diberikan tidak mungkin bias dibalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Kakak saya Desi Isti Artanti dan Dian Anggaeni yang telah memberikan semangat dan doa.
3. Segenap keluarga yang telah memberi dukungan, nasihat, dan selalu menyemangati, bantuan, dan doa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'aalamiin, segala puji syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Prigi Padamara Purbalingga". Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) kelas V di SD Negeri 1 Prigi yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,298 > 1,711$, yang artinya bahwa semakin tinggi intensitas siswa melakukan permainan online semakin rendah prestasi belajarnya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan bagi junjungan nabi kita Nabi Agung Muhammad Sallallahu'alaihi Wassalam beserta segenap sahabat, keluarga, dan para pengikutnya yang tetap istiqomah berada di jalan Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk mencapai jenjang pendidikan stara (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti dengan segala kerendahan hati, mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
2. Drs. Eko Suroso, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
3. Badarudin, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
4. Santhy Hawanti, Ph.d., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan bantuan yang berarti kepada peneliti;
5. Aji Heru Muslim, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan bantuan yang berarti kepada peneliti;

6. Segenap Dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti;
7. Wiwiek Supriantinah Sayatri, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Prigi Padamara yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Prigi Padamara;
8. Septi Puspitosari, S.S.. S.Pd. Guru Kelas IV SD Negeri 1 Prigi Padamara yang telah memberikan ijin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Prigi Padamara;
9. Segenap Keluarga Besar SD Negeri 1 Prigi Padamara yang telah memberikan bantuan kepada peneliti sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar;
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dan teman-teman yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan selama ini.

Peneliti berharap semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, akan mendapatkan balasan nikmat yang indah dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Besar harapan peneliti agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna kepada pembaca.

Purwokerto, Februari 2020

Peneliti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Prigi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas Va dan kelas Vb SD Negeri Prigi tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah sebanyak 49 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi sederhana. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) kelas V di SD Negeri 1 Prigi yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,298 > 1,711$, yang artinya bahwa semakin tinggi intensitas siswa melakukan permainan online semakin rendah prestasi belajarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan online akan berdampak negatif pada prestasi belajar siswa jika waktu bermain siswa tidak diatur dengan baik dan dibatasi dengan bijak.

Kata kunci: *game online*, prestasi belajar.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENEGSAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. <i>Game Online</i>	6
a. Pengertian <i>Game Online</i>	6
b. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	7
c. Indikator <i>Game online</i>	8
2. Prestasi Belajar	10
a. Pengertian Prestasi Belajar	10
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	12
B. Penelitian yang Relevan	15
C. Kerangka Pikir	17
D. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Penelitian	20
C. Desain Penelitian.....	20
D. Populasi dan Sampel	21
1. Populasi.....	21
2. Sampel dan Sampling	21
E. Variabel Penelitian	22
1. Variabel bebas (<i>independent</i>).....	22
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	22
3. Pengukuran Variabel.....	22

F. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Angket.....	24
2. Dokumentasi.....	25
G. Analisis Instrumen.....	25
1. Uji Validitas	25
2. Uji Reliabilitas.....	27
H. Teknik Analisis Data	27
1. Uji Normalitas Data.....	27
2. Uji Homogenitas Data	29
3. Uji Linearitas.....	30
4. Uji Hipotesis.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Analisis Instrumen.....	34
1. Uji Validitas Angket	34
2. Uji Reliabilitas.....	36
B. Hasil Penelitian	37
1. Data Angket <i>Game Online</i>	37
2. Data Prestasi Belajar Siswa.....	37
3. Uji Prasyarat Analisis	38
a. Uji Normalitas	38
b. Uji Homogenitas	40
c. Uji Linieritas.....	40
4. Uji Hipotesis.....	41
a. Korelasi <i>Product Moment</i>	41
b. Regresi Linier Sederhana	42
c. Koefisien Korelasi (r) dan Koefisien Determinan (r^2).....	43
C. Pembahasan.....	44

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nilai Skala Likert Pernyataan Positif Negatif.....	23
Tabel 3.2 Operasional Variabel Game Online	24
Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas	26
Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Korelasi Nilai Reliabilitas Item	27
Tabel 3.5 Harga-Harga yang Perlu untuk Uji Bartlett	29
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	34
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir.....	18
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Data Skor <i>Game online</i>	37
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Data Nilai Prestasi Belajar Siswa.....	38
Gambar 4.3 Grafik Kenormalan Data Skor <i>Game online</i>	39
Gambar 4.4 Grafik Kenormalan Data Nilai Prestasi Belajar Siswa	39
Gambar 4.5 Diagram pencar datagame online (X) atas prestasi belajar siswa (Y)	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat-Surat Penelitian.....	53
Lampiran B Kisi-Kisi Dan Angket Penelitian	59
Lampiran C Uji Instrumen Angket Penelitian	63
Lampiran D Analisis Data Penelitian.....	80

