

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA NASIONAL MAKASSAR

Sumina Sibela ^{*1}

Akhiruddin ²

Suhardianto ³

^{1,2,3} Universitas Megarezky

*e-mail : Suminasibela0@gmail.com ¹

Abstrak

Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X Dan XI SMA Nasional Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian yaitu peserta didik kelas X dan XI SMA nasional makassar yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes kemampuan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik analisis inferensial dengan menggunakan SPSS 22 for windows. Berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktivitas guru 3,1 dengan kategori baik, nilai rata-rata aktivitas peserta didik 3,0 dengan kategori baik. Hasil tes kemampuan prestasi belajar nilai rata-rata pretest 61,30 dan nilai rata-rata posttest 84,05. Analisis inferensial, pada hasil uji normalitas $0,200 > 0,05$ (berdistribusi normal), hasil uji homogenitas adalah $0,229 > 0,05$ (homogenitas terpenuhi) dan hasil uji T adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh terhadap prestasi belajar di kelas X Dan XI SMA nasional makassar

Kata Kunci: Game Online, Prestasi Belajar

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of online games on student learning achievement in classes X and XI at Makassar National High School. The research method used is experimentation with a quantitative approach. The research sample was 20 students in class X and XI of Makassar National High School. Data collection used was observation sheets and tests of student learning achievement abilities.

The research results used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis using SPSS 22 for Windows. Based on descriptive analysis, it shows that the average value of teacher activity is 3.1 in the good category, the average value of student activity is 3.0 in the good category. The results of the learning achievement ability test had an average pretest score of 61.30 and an average posttest score of 84.05. Inferential analysis, the normality test results are $0.200 > 0.05$ (normal distribution), the homogeneity test results are $0.229 > 0.05$ (homogeneity is met) and the T test results are $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that online games influence learning achievement in classes X and XI at Makassar National High School

Keywords: Online Games, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Game online adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi jaringan (LAN atau Internet). Game multipemain online merupakan evolusi dari game yang dimainkan oleh satu orang dan menggunakan format dan metode yang sama serta konsep umum yang sama dengan semua game lainnya. Bedanya, game multiplayer bisa dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu dan melahirkan suatu disiplin ilmu baru yang sering disebut dengan Internet. Internet berasal dari kata Interconnected Networking yang berarti koneksi berbagai jaringan komputer global yang saling terintegrasi untuk komunikasi global. WAN (jaringan komputer yang mencakup wilayah yang luas dan menggunakan teknologi yang lebih maju) menyebar melalui seluruh jaringan komputer di dunia sehingga membentuk jaringan yang lebih komprehensif dan global. (Jonathan Lukas 2020).

Internet merupakan simbol perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Hal ini memaksa setiap individu untuk terus berupaya mengikuti setiap perkembangan teknologi yang

ada agar ilmu pengetahuan semakin bertambah dan berkembang seiring berjalannya waktu. Dari kantor hingga sekolah, masyarakat kini mencoba menggunakan fitur-fitur canggih Internet untuk aktivitas sehari-hari. Membangun suatu jaringan tentunya memerlukan komputer untuk berfungsi sebagai medianya. Komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti “menghitung”. Sebuah komputer terasa kurang lengkap jika tidak berisi sesi permainan, begitu pula saat kita beraktivitas online. Kami menemukan beberapa website yang menawarkan permainan komputer online, bahkan beberapa website secara khusus menawarkan layanan game online (Wiharsono Kurniawan 2020).

Di era digital dan modern ini, sektor kehidupan menyaksikan percepatan pertumbuhan yang sangat pesat. Tidak hanya teknologi, layanan komunikasi dan transportasi yang berkembang pesat, fenomena ini juga berdampak pada banyak gaya hidup. Beberapa permainan menjadi populer dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dilakukan secara online dan sangat populer di kalangan remaja dan dewasa karena era globalisasi berkembang sangat pesat dan teknologi semakin maju setiap tahunnya, hal ini juga menimbulkan kekhawatiran di semua jenjang pendidikan seperti lembaga negara, lembaga kota dan pihak pendidikan yang semakin hari semakin menyulitkan dan semakin mempertanyakan perkembangan prestasi akademik siswa. Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga ikut berkembang pesat (Jasmadi 2020).

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi: “Pendidikan nasional mengembangkan bakat dan membentuk watak serta budaya bangsa yang bermartabat menjadi pencerminan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. lebih banyak “manusia”. Game online yang banyak terdapat di pasaran tidak hanya sekedar hiburan saja, namun sesuai dengan sifat game online juga dapat meningkatkan imajinasi yaitu untuk kalah Selain itu, permainan online memiliki sedikit keuntungan dan menyebabkan lebih banyak kerugian daripada kemenangan (Fauzani Z 2019).

Dulu, anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang sering dimainkan bermain bersama teman lainnya sebagai Congklak dan Petakumpet. Sementara itu, anak-anak membuat permainan sendiri, misalnya dengan layang-layang dan mobil-mobilan. Namun saat ini anak-anak sudah tidak mau lagi memainkan permainan tradisional karena mereka mengenal permainan elektronik seperti game online. Baik dengan ponsel maupun dengan komputer dengan koneksi internet. Pada tahun 1960, game online masuk ke pasar di mana game dimainkan di komputer hanya untuk dua orang di ruangan yang sama. Namun, pada tahun 1970, lahirlah jaringan komputer berbasis paket. Game online bersifat adiktif dan cenderung egois serta fokus pada individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, otomatis ia menjauhkan diri dari lingkungan

Tentang hasil observasi peneliti dari Institut Nasional Makassar. Peneliti mengamati siswa bermain game online selama kelas.

Oleh karena permasalahan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Institut Nasional Makassar”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian penelitian ini adalah penelitian eksperimen, Lokasi penelitian ialah Sma Nasional Makassar, jalan ratulangi, Kec. Mariso, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh game online (Martono,2019:56). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keberhasilan belajar (Martono, 2019:56) Berdasarkan informasi yang diterima, penelitian ini melibatkan 121 siswa yang terdiri dari 64 siswa laki-laki dan 57 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi Tes (kemampuan peserta didik) dan Dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah Lembar observasi dan Tes. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan komputer yang berbantuan program SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal apabila suatu nilai signifikan $>0,05$ atau 5%, sebaiknya jika nilai suatu signifikan $\leq 0,05$ maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas guru

Teknik analisis data terhadap pengaruh game online menggunakan analisis deskriptif. Kriteria keterlaksanaan pengaruh game online tercapai apabila berada pada kategori terlaksana dengan baik.

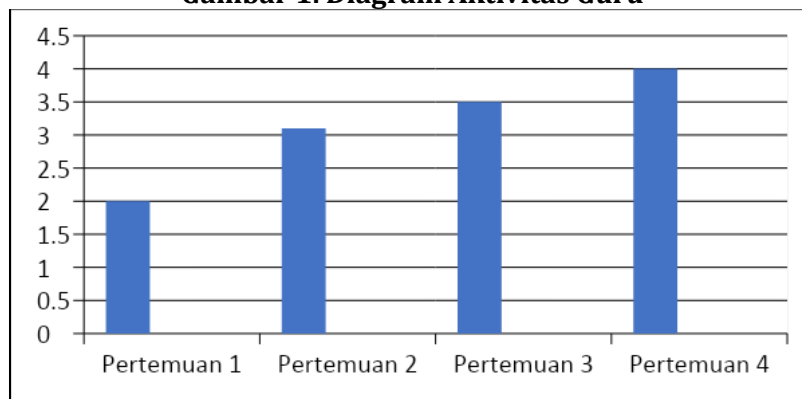
Tabel 1. Aktivitas Guru Dalam Pengaruh Game Online

Aktivitas guru	skor	kategori
Pertemuan 1	2	Cukup
Pertemuan 2	3,1	Baik
Pertemuan 3	3,5	Sangat Baik
Pertemuan 4	4,0	Sangat Baik
Rata -rata	3,1	baik

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat yaitu, pertemuan pertama dengan skor nilai 2, pertemuan kedua dengan skor nilai 3,1, pertemuan ketiga dengan skor nilai 3,5, dan pada pertemuan keempat dengan skor nilai 4,0. Jadi skor nilai rata -rata pada aktivitas guru yaitu 3,1 Dengan kategori baik. Jadi game online dapat dikatakan berpengaruh karena berada pada kategori baik.

Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru



Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat yaitu, pertemuan pertama dengan skor nilai 2, pertemuan kedua dengan skor nilai 3,1, pertemuan ketiga dengan skor nilai 3,5, dan pada pertemuan keempat dengan skor nilai 4,0. Jadi skor nilai rata -rata pada aktivitas guru yaitu 3,1 Dengan kategori baik. Jadi game online dapat dikatakan berpengaruh karena berada pada kategori baik.

Aktivitas peserta didik

Aktivitas peserta didik yang diamati peneliti yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan game online adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Dalam Pengaruh Game Online

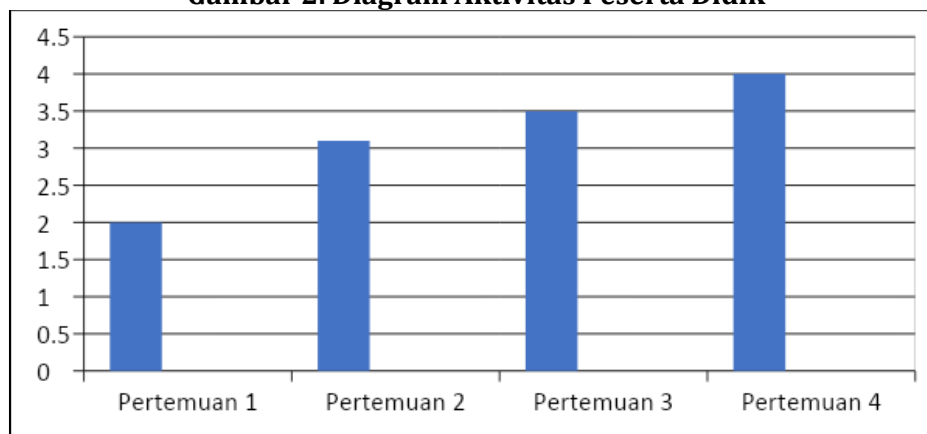
Aktivitas Peserta Didik	Skor	Kategori
Pertemuan 1	2	cukup
Pertemuan 2	3	baik

Pertemuan 3	3,3	baik
Pertemuan 4	4,0	sangat baik
Rata -rata	3,0 baik	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berlangsung siswa memainkan game online. Adapun hasilnya yaitu pada pertemuan pertama dengan skor 2, pertemuan kedua dengan skor 3, pertemuan ketiga dengan skor 3,3, dan pertemuan keempat dengan skor 4,0. Jadi skor rata- rata pada aktivitas peserta didik yaitu 3,0 dengan kategori baik. Kesimpulannya bahwa game online dapat dikatakan berpengaruh pada prestasi peserta didik, karena berada pada kategori baik.

Gambar 2. Diagram Aktivitas Peserta Didik



Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berlangsung siswa memainkan game online. Adapun hasilnya yaitu pada pertemuan pertama dengan skor 2, pertemuan kedua dengan skor 3, pertemuan ketiga dengan skor 3,3, dan pertemuan keempat dengan skor 4,0. Jadi skor rata- rata pada aktivitas peserta didik yaitu 3,0 Dengan kategori baik. Kesimpulannya bahwa game online dapat dikatakan berpengaruh pada prestasi peserta didik, karena berada pada kategori baik.

a. Kemampuan Prestasi Belajar Siswa

Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dengan skor rata-rata kriteria pada kategori yang digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan prestasi belajar siswa.

Hasil penerapan game online data awal yang diperoleh yaitu data tes awal (pre-test) dan data test akhir (post-test) prestasi belajar siswa di SMA nasional makassar. Analisis pada tes kemampuan prestasi. Setiap peserta didik dapat dinyatakan berhasil secara individu jika memperoleh nilai (KKM) yang harus dicapai di kelas X dan XI SMA Nasional Makassar.

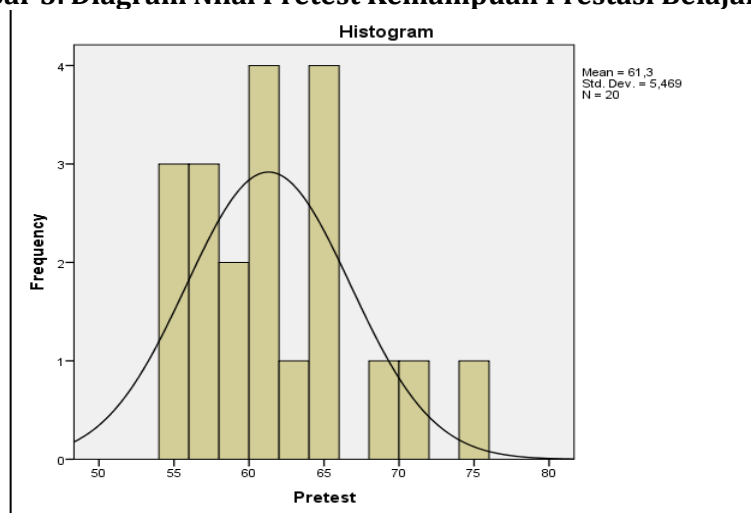
Tabel 4. 3 Deskriptif Statistik Pretest

	Pretest
N valid	20
Mean	61,30
Median	60,00
Mode	55 ^a
Std. deviation	5,469
Variance	29,905
Range	20
Minimum	55
Maksimum	75
Sum	1226

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data tes awal (pretest) kemampuan prestasi belajar pada kelas X dan XI SMA Nasional Makassar sampel 20 terdapat nilai mean (rata-rata) 61,30, median 60, mode 55, nilai standar deviasi 5,469, nilai varians 29,905, range 20, nilai minimum 55 dan nilai maksimum sebesar 75.

Gambar 3. Diagram Nilai Pretest Kemampuan Prestasi Belajar Siswa



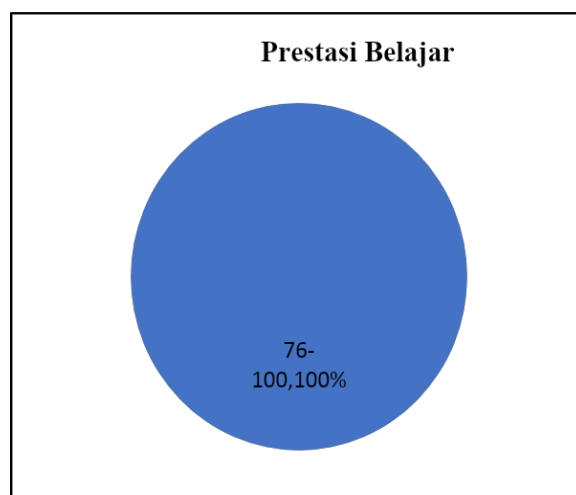
Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pada tahap pre test dengan menggunakan instrumen tes yaitu kategori 76-100 yang terdiri dari 0 orang, 51-75 terdiri dari 20 orang, 26-50 terdiri dari 0 orang dan 0-25 terdiri dari 0 orang. Jadi nilai rata-rata kemampuan prestasi belajar siswa pada pretest sebesar 61,30 dalam kategori baik.

Tabel 4. Distributif Frekuensi Prestasi Belajar Pretest

Interval	frekuensi	persentase (%)	kategori
76-100	0	0%	sangat baik
51-75	20	100%	baik
26-50	0	0%	cukup
0-25	0	0%	kurang
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan hasil tes kemampuan prestasi belajar siswa di kelas X dan XI SMA Nasional Makassar yang memperoleh nilai pretest 76-100 sebanyak 0 orang, 51-75 sebanyak 20 orang, 26-50 sebanyak 0 orang dan 0-25 sebanyak 0 orang.

Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Kemampuan Prestasi Belajar



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat nilai peserta didik hasil pretest. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan prestasi belajar pada tahap pre test dengan menggunakan instrumen tes yaitu pada kategori 76-100 yang terdiri dari 0 orang, 51-75 terdiri dari 20 orang, 26-50 terdiri dari 0 orang, dan kategori 0-25 terdiri dari 0 orang.

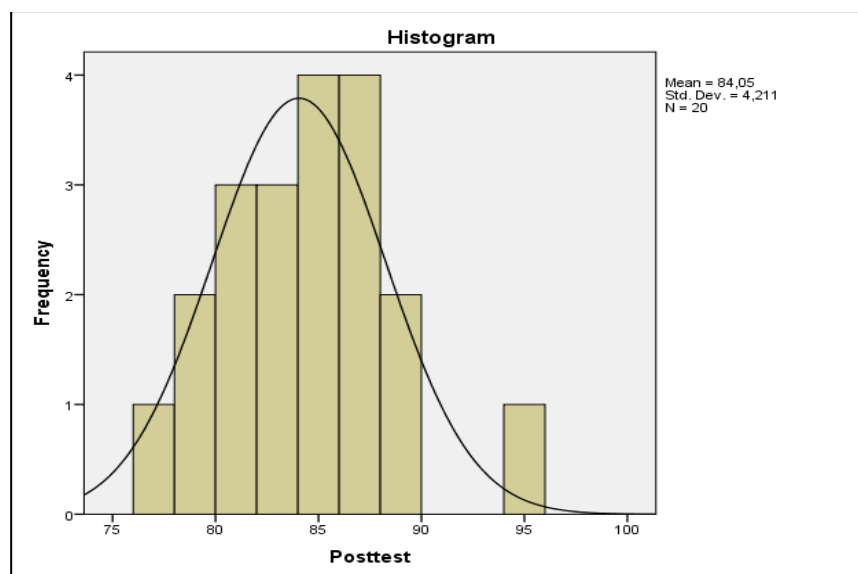
Tabel 5. Deskriptif Statistik Posttest

Posttest	
N Valid	20
Mean	84,05
Median	84,50
Mode	85
Std. Deviation	4,211
Variance	17,734
Range	18
Minimum	77
Maximum	95
Sum	1681

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh data test akhir (posttest) kemampuan prestasi belajar peserta didik SMA Nasional Makassar. Dari sampel 20 yang diperoleh nilai mean (rata-rata) 84,05, median 84,50, mode 85, nilai standar deviasi 4,211, nilai varian 17,734, range 18, nilai minimum 77, dan nilai maksimum sebesar 95. Berdasarkan nilai rata-rata pada hasil belajar kemampuan prestasi belajar dengan 84,05 sehingga hasil belajar berada pada kategori sangat baik.

Gambar 5. Grafik Nilai Posttest Kemampuan Prestasi Belajar



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat jumlah peserta didik yang mendapat nilai sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan prestasi belajar pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen tes yaitu kategori 76-100 yang terdiri dari 20 orang, 51-75 yang terdiri dari 0 orang 26-50 terdiri dari 0 orang dan kategori 0-25 yang terdiri dari 0 orang. Jadi nilai rata-rata hasil belajar prestasi belajar pada posttest sebesar 84,05 dalam kategori sangat baik.

Tabel 6. Distributif Frekuensi Kemampuan Prestasi Belajar

Interval	frekuensi	Persentase (%)	kategori
76-100	20	100%	Sangat baik
51-75	0	0%	Baik
26-50	0	0%	cukup
0-25	0	0%	kurang
Jumlah	20	100%	

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tes kemampuan prestasi belajar pada kelas X dan XI SMA Nasional Makassar yang memperoleh nilai posttest 76-100 terdiri dari 20 orang, 51-75 terdiri dari 0 orang, 26-50 yang terdiri dari 0 orang, dan 0-25 yang terdiri dari 0 orang.

Gambar 6. Diagram Distributif Frekuensi Kemampuan prestasi belajar Posttest



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan prestasi belajar pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen tes adalah kategori 76-100 terdiri dari 20 orang, 51-75 terdiri dari 0 orang, 26-50 yang terdiri dari 0 orang, dan 0-25 yang terdiri dari 0 orang.

1. Analisis inferensial

Pada analisis statistik inferensial adalah untuk menguji hipotesis pada penelitian. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dapat dilakukan dengan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data dan pada uji hipotesis dilakukan (uji-t).

a. Uji Prasyarat

dalam melakukan sebuah penelitian, sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji normalitas data

Uji normalitas pada game online dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan komputer yang berbantuan dengan SPSS versi 22 dengan metode uji Kolmogorov-smirnov normality test.

Tabel 7. Hasil Normalitas

Kelas	Kolmogorov-smirnov		
	Statistik	df	sig
Pretest	,144	20	,200
Posttest	,092	20	,200

Sumber : Lampiran 12

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil pada analisis data dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov normality test, maka signifikan atau P-value= 0. 200 dari 20 peserta didik. P-value posttest=0.200 > (tarif signifikansi=0,05). Ini berarti bahwa data dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan dengan uji homogenitas dengan menggunakan komputer yang berbantuan SPSS versi 22 dengan menggunakan uji test of homogeneity of variance. Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis memenuhi kekonstanan varian (homogeny).

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

levene statistik	df1	df2	Sig
1,492	1	38	229

Sumber : Lampiran 13

Berdasarkan uji test of homogeneity of variance dengan "levene's test". Diperoleh nilai P-Value >0,05 yaitu 0,229 >0,05. Jadi pengujian homogenitas terpenuhi.

b. uji hipotesis (uji-t)

setelah melakukan uji prasyarat analisis data, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test bertujuan untuk mengetahui nilai-rata-rata tes kemampuan prestasi belajar pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t.

Tabel 9. Hasil Uji T

Test value = 75		
	Df	sig.
Posttest	39	,000

Sumber : lampiran 14

Berdasarkan hasil data independent sampai test sig (2 tailed) diperoleh nilai sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa ada perbedaan kemampuan prestasi belajar. Sehingga H1 bisa diterima yaitu terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMA Nasional Makassar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMA Nasional Makassar. Hal yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian ini adalah bahwa, hasil observasi awal, peneliti melihat siswa yang memainkan game online saat pembelajaran sedang berlangsung. pada saat melaksanakan Program Pengalaman lapangan (PPL) dari tanggal 15 agustus 2023.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh tidak ada peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian kuesioner berupa 10 soal dengan 4 kali pertemuan terhadap siswa untuk menguji kemampuan dalam pengaruh game online terhadap prestasi belajar di SMA Nasional Makassar.

Adapun urutan kegiatan yang harus di lakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan ialah: (1) diadakan pretest dengan tujuan agar peneliti bisa mengetahui kemampuan belajar siswa dalam memainkan game online (2) pemberian treatment kuesioner sebanyak 4 kali pertemuan. (3) kemudian yang terakhir adalah diadakannya posttest yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan dalam belajar terhadap subjek yang diberi perlakuan.

Hal ini sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran tumbuh kembang anak khususnya siswa SMA Nasional Makassar. Kinerja siswa membawa siswa ke tingkat yang lebih tinggi dan mencapai keberhasilan dalam setiap mata pelajaran.

Untuk mengetahui adanya pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa dapat dibuktikan dengan uji-t uji-t akan menampilkan besar nilai t-hitung dan signifikansinya. Ada tidaknya peningkatan dari prestasi belajar siswa setelah melakukan treatment game online dapat diketahui dari nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji-t tersebut.

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim yang dilakukan sebagai penelitian ilmiah yang mengkaji pengaruh game online terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam siswa. Hal ini terkait dengan dampak game online di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Hasil klasifikasi game online menunjukkan tidak ada responden yang berkategori rendah dengan persentase 0%, 29 responden berkategori sedang dengan persentase 100%, dan tidak ada responden yang berkategori tinggi dengan persentase 0% di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar rata-rata nilai permainan online kelas VIII adalah 20 yang merupakan kelas baik.

Kaitannya dengan pembahasan teori behaviorial adalah bahwa belajar merupakan peristiwa yang terbentuknya asosiasi antara peristiwa yang disebut rangsangan (S) dan tanggapan terhadap rangsangan tersebut (R). Ia menyatakan bahwa seluruh perilaku manusia, baik pikiran maupun tindakan, dapat dianalisis sebagian merupakan bagian dari dua struktur sederhana yaitu stimulus dan respon. Thorndike menemukan bahwa hubungan antara stimulus dan respons mematuhi hukum berikut. Hukum latihan, yaitu bila keterkaitan antara stimulus dan respon sering terjadi, maka semakin kuat keterkaitan yang terbentuk maka semakin sering pula penafsiran terhadap hukum ini, maka pengetahuan terbentuk sebagai hasil keterkaitan antara Stimulus dan respon. reaksi (digunakan), maka asosiasi tersebut diperkuat. Hukum akibat, yaitu H apabila asosiasi yang terbentuk antara stimulus dan respon diikuti dengan kepuasan, maka asosiasi tersebut meningkat. Artinya (idealnya): Jika reaksi seseorang terhadap stimulus benar dan dia mengetahuinya, maka timbul kepuasan dan pergaulan diperkuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa, Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dengan nilai rata-rata aktivitas guru 3,1 dengan kategori baik, nilai rata-rata aktivitas peserta didik 3,0 dengan kategori baik, hasil tes kemampuan prestasi belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest 61,30 dan nilai rata-rata posttest 84,05. Analisis inferensial, pada hasil uji normalitas $0,200 > 0,05$ (berdistribusi normal), hasil uji homogenitas adalah $0,229 > 0,05$ (homogenitas terpenuhi) dan hasil uji t adalah $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa, game online berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Nasional Makassar.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan ialah:

1. Bagi para guru, harus lebih memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar peserta didik lebih mengutamakan belajarnya daripada game online.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menambah variabel yang sesuai dengan pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa
3. Bagi peneliti selanjutnya agar sampel harus lebih terkontrol lagi
4. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan lagi penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Agus N, Cahyo (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Diva Press: Yogyakarta. Hal.27-29.
- Agus Hermawan (2020). *Hiburan Dunia Maya Bandung: Pustaka Setia* h. 20.
- Ali, Setyorini (2019). *Pengaruh dari Dampak Game Online Terhadap prestasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 (Online)*. 12 Halaman
- Akbar, H. (2020). *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. 1, 42–47
- Andhika Caca, (2019) *Jurnal Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri Kota Bengkulu*.
- Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis> Diakses pada tanggal 17 Maret 2020.
- Bandura, A. (1977) *a. Self-Efficacy: Toward a unifying theory of behavior change*. *Psychological Review*, 84
- Chusna, (2017). *Citation Chu17 \L 100 Djamarah, S. B. 2018. Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional. <https://eprints.uny.ac.id/9545/2>.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga. 42 halaman
- Dipalaya, T. (2020). Field Experience Practices Based Lesson Study (Ls) To Improve Students Communication Skills And Collaboration. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 2(1), 48–62.
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191–202.
- Fauzan Rizki Ichwan, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Indonesia Undang-Undang Republik No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3*
- Fajri, C. (2012). *Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia*. *Jurnal Komunikasi*, 1(5), 443–454.
- Jainuddin, J., & Sirajuddin, S. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Independent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Jainuddin, J. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Latihan Menyelesaikan Soal Secara Sistematis Pada Siswa Kelas XI. IPA1 Sma Negeri 2 Sungguminasa. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 1(3), 44-52.
- Johan, R. S. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di Ma Al Hidayah Depok*. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12–25.

-
- Rachmah, L.A.(2009). *Pendidikan Jasmani dan Prestasi Akademik: Tinjauan Neurosains. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.6 (1)
- Wibowo, 2015. Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede. Lampung Timur: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2 (Online, 22 April 2020)
- Wulandari A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang (Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)*, h. 7.