

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SOSIAL DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN PALOPO)
2021**

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SOSIAL DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN PALOPO)
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu
NIM : 16 0204 0076
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 24 November 2021

Yang membuat pernyataan


Wahyu
16 0204 0076



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Palopo” ditulis oleh Wahyu Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0204 0076, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Intitut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqsyakan pada hari Selasa, 16 November 2021, bertepatan dengan 11 Rabiul Akhir 1443 Hijriah, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 23 November 2021

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd.,M.Si. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Drs. H. M. Arief R, M.PdI. | Penguji I | (.....) |
| 3. Dwi Risky Ariafanti, S.Pd.M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Muhaemin, M.A. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd.M.Si. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Tadris Matematika



Dr. Mardin Kaso, M.Pd.
NIP 19681231 199903 1 014



Muhammad Hajarul Aswad A. M.Si.
NIP 19821103 201101 1 004

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt., atas segala rahmat dan karunia-Nya diberikan kepada penulis, serta dengan giat penulis berusaha sehingga skripsi dengan judul “*Analisis Penggunaa Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa*” dapat terselesaikan dengan tepat waktu walaupun dalam bentuk sederhana. Shalawat serta salam atas junjungan Nabi Muhammad saw., Sang revolusioner yang tidak ada duanya, yang senantiasa dijadikan suritauladan dalam kehidupan dan seluruh umat Islam disegala dimensi kehidupan.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini takkan mampu terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini penulis dengan tulus dan rendah hati menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I (Dr. H. Muammar Arafat), M.H., Wakil Rektor II (DR. Ahmad Syarif Iskandar, M.M.), serta Wakil Rektor III (Dr. Muhaemin, MA).

2. Dr. Nurdin K., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, serta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Dr. Muhaemin, MA selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Muhammad Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Prodi Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo sekaligus pembimbing II yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan penyelesaian skripsi.
5. Drs. H.M Arief R, M.Pdi dan Dwi Risky Ariafanti, S.Pd.,M.Pd. Selaku penguji I dan Penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Drs. Arifin Jumak selaku Kepala sekolah SMP Negeri 14 Palopo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta para guru, staf, dan siswa siswi yang telah membantu.

9. Terkhusus kepada kedua Orang tuaku yang tercinta Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Syamsuriana, yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang dan dari sekolah dasar hingga diperguruan tinggi. Begitu banyak pengorbanan yang diberikan kepada penulis baik secara moril maupun material, sungguh penulis tidak dapat membalas semua itu.

10. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo angkatan 2016 khususnya kelas C yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

11. Teman-teman PLP Terintegrasi 3T Desa Tabang Kecamatan Latimojong Kabupaten Luwu.

12. Kepada saudara Afrisal Said yang selalu siaga 1x24 jam membantu saya menyusun skripsi agar penulisan tidak berantakan.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan menjadi referensi untuk para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, Oktober 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	Def (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Min	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	fathah	A	a
اِ	kasrah	I	i
اُ	damma	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	Fatha dan ya	Ai	adan i
اُو	Fatha dan wau	Au	adan u

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = subhanahu wa ta'ala

saw. = sallallahu 'alaihi wa sallam

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Pikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional Variabel	31
D. Subjek dan Objek Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Uji Validitas Instrumen	34
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel. 3.1 Defenisi Operasional Variabel	32
Tabel. 3.2 Gambaran Siswa Kelas VIII SMPN 14 Palopo	34
Tabel. 3.3 Gambaran Siswa Yang Teridentifikasi Bermain Game Online	34
Tabel. 3.4 Interpretasi Validitas	37
Tabel. 3.5 Validator Angket	38
Tabel. 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Oleh Ahli	38
Tabel. 3.7 Frekuensi Bermain Game Online	40
Tabel. 3.8 Acuan Patokan Perilaku Sosial	40
Tabel. 3.9 Kategori Hasil Belajar	41
Tabel. 4.1 Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial	48
Tabel. 4.2 Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial	49
Tabel. 4.3 Perbandingan Perilaku Sosial Dengan Hasil Belajar Siswa	51
Tabel. 4.4 Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Matematika	52
Tabel. 4.5 Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar	54
Tabel. 4.6 Hasil Belajar Awal Siswa	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pubg mobile.....	15
Gambar 2.2. Mobile legends	17
Gambar 2.3. Free fire	19
Gambar 2.4. Kerangka pikir.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Wawancara
- Lampiran 2 Lembar Angket Validasi
- Lampiran 3 Persuratan
- Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Wahyu, 2021. *Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa.* Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Muhaemin dan Muh. Hajarul Aswad.

Skripsi ini membahas tentang penggunaan game online terhadap perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan realitas penggunaan game online, perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan game online. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 14 Palopo, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Palopo dengan jumlah siswa 72 orang dan yang teridentifikasi bermain game online sebanyak 20 orang siswa. Hasil dari penelitian ini adalah realitas penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo tergolong rendah. Untuk perilaku sosial siswa yang bermain game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo tergolong tinggi (baik), dimana siswa mampu menjaga sifat sopan santun, bercengkrama, dan menghargai satu sama lain walaupun siswa sedang bermain game online. Untuk hasil belajar matematika siswa yang bermain game online yaitu pada rata-rata 78 dengan kualifikasi cukup atau predikat C.

Kata Kunci: Game Online, Hasil Belajar, Perilaku Sosial.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat, membuat akses internet kini lebih mudah untuk di akses dimana saja. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorongnya terbentuk produk-produk baru di dalam teknologi khususnya internet yang dapat dimanfaatkan oleh kalangan masyarakat. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga setiap individu berusaha mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Salah satu produk dari kemajuan teknologi adalah munculnya permainan atau game elektronik. Alatnya pun beragam; ada playstation, nintendo, xbox, pc game, hingga yang kini banyak dipakai adalah game yang dimainkan di gadget seperti smartphone dan tablet yaitu *game online*. Perkembangan smartphone saat ini menjadikan pembuat game pc membuat versi androidnya. Setiap tahunnya pengguna game ini terus meningkat, hingga setiap game android menjadi cabang olahraga baru yaitu Esports.

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang dapat dimainkan oleh anak-anak hingga kalangan dewasa dengan tujuan refreshing ataupun dalam konteks tidak serius. Game online adalah permainan yang dimainkan dengan syarat gadget yang digunakan harus terhubung ke jaringan internet. Game di zaman sekarang berbeda dengan game pada zaman dulu. Jika zaman dulu game hanya

bisa dimainkan oleh satu atau dua orang maka sekarang game bisa dimainkan hingga 100 orang dalam satu game play.

Game online biasanya dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan sampai ke orang dewasa. Penggunaan game online di kalangan pelajar dapat menimbulkan dampak negative pada pelajar, salah satunya adalah kecanduan bermain game online yang dapat membuat pelajar malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti belajar. Game online ini dapat berpengaruh terhadap segi akademis dan sosial jika pengguna sudah kecanduan memainkannya.

Kecanduan bermain game juga berpengaruh negative pada perkembangan anak. Jika terbiasa bermain game, anak lebih banyak melakukan aktivitas duduk dan terbiasa fokus kepada smartphonenya tanpa memperdulikan keadaan di sekelilingnya. Efeknya mereka jarang melakukan aktivitas fisik. Selain obesitas, bahayanya game bagi kesehatan fisik juga bisa menyebabkan anak mengalami kejang otot akibat terlalu lama bermain.¹

Akibat dari game online ini juga membuat banyak pelajar yang menggunakan uang sakunya untuk membeli kuota internet untuk bermain game online, dan menghabiskan banyak waktu luang mereka bermain game online hingga lama kelamaan akan kecanduan dan membuat mereka banyak melupakan hal-hal penting seperti beribadah, belajar, membantu orang tua, bahkan ada yang sampai lupa waktu tidur karna keasikan bermain game online.

¹ Muhammad shalih Al-Munajjid, "Bahaya Game", (cet. I, Solo; Aqwam, 2016), 7.

Dalam buku Syekh Muhammad Al-Munajjid dikatakan bahwa pakar video game telah memberikan estimasi bahwa seorang anak Saudi menghabiskan sekitar 400 dollar per tahun, per anak, untuk hanya sebuah video game. Dr. Vincent Mateus, seorang professor pemindai X-ray di Indiana University, memperingatkan tentang bahayanya game-game terhadap pikiran. Akademi Inggris Dr. Gavin Cleary juga mengemukakan dalam tulisannya yang memperingatkan tentang produk-produk game ini setelah dia dan sekelompok dokter dan spesialis telah melihat banyak masalah kesehatan yang disebabkan oleh game.

Dalam Al-Qur'an Allah Swt berfirman dalam surah Al-an'am/6:32, surah Al-Ankabut/29:64, dan surah Muhammad/47:36 sebagai berikut:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهَوًى ۖ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ ۗ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Terjemahnya:

“Dan kehidupan dunia ini, hanyalah permainan dan senda gurau, sedangkan akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”²

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا هُوَ وَلَعِبٌ ۗ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ ۗ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

“Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui.”³

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهَوًى ۖ وَإِنَّتُمْ مَنُؤَاتٍ تَتَفَوَّئُونَ كَمَا جُورِكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالِكُمْ

Terjemahnya:

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2017).

³ Departemen Agama RI.

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.”⁴

Dari beberapa ayat di atas dapat kita lihat bahwa dunia memang penuh dengan sebuah permainan yang membuat manusia lalai dalam menjalankan perintah Allah Swt dan hanya mementingkan urusan dunia dibanding akhiratnya.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuli Lestari pada tahun 2019 yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi”. Menyimpulkan bahwa dampak negatif dari game online terhadap perilaku siswa adalah: siswa cenderung bersikap hiperaktif dengan ditunjukkannya sikap sulit berkonsentrasi saat belajar, bersikap dan berkata kasar kepada teman di sekelilingnya hingga menyebabkan perkelahian, suka berbohong, mata menjadi sakit dan kepala pusing. Sedangkan dampak positif dari game online adalah: bisa memiliki banyak teman (hanya sebatas game), dapat menghasilkan uang, dan mengurangi stres.

Kemudian untuk penelitian selanjutnya yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar” yang ditulis Agus Salim menyimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5-59,6. Perilaku belajar mahasiswa cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dan belajar, ketika waktu belajar digunakan untuk belajar dan saat jam istirahat atau menunggu jam

⁴ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2017).

pelajaran selanjutnya mereka gunakan untuk bermain game online, membaca buku, berdiskusi lepas dengan teman serta bermain musik.

SMP Negeri 14 Palopo merupakan salah satu sekolah yang beralamat di Kel. Salubattang. Sekolah ini bisa dikatakan baru karna berdiri pada tahun 2012, walaupun begitu sekolah ini sudah mempunyai 220 siswa yang terdiri dari 127 orang laki-laki dan 95 orang perempuan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa SMP Negeri 14 Palopo, penulis menemukan bahwa beberapa siswa SMP Negeri 14 Palopo sering berkumpul bersama untuk bermain game online dan biasa berbicara kasar dalam bermain game online. Penulis juga menemukan bahwa sebagian besar siswa yang bermain game online sering mengulang pada mata pelajaran matematika.

Melihat fenomena game online beserta dampaknya yang saat ini marak di khalayak Indonesia termasuk di kota Palopo, maka peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah kajian terhadap penggunaan game online di kalangan pelajar dengan judul: *“Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 14 Palopo”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan game online pada siswa kelas VIII SMPN 14 Palopo?
2. Bagaimana perilaku sosial siswa kelas VIII SMPN 14 Palopo?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang menggunakan game online?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mendeskripsikan realitas penggunaan game online terhadap siswa SMP Negeri 14 Palopo Kelas VIII.
2. Untuk mendeskripsikan ragam perilaku sosial siswa SMPN 14 Palopo Kelas VIII.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa yang menggunakan game online.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terkait dengan penggunaan game online pada siswa.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa akan datang.
2. Manfaat praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan teknologi dan informasi terutama pada game online.
 - b. Memberikan pemahaman masyarakat umum tentang bagaimana penggunaan game online dan perilaku sosial siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh peneliti yang membahas tentang game online yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agus salim pada tahun 2016 dengan kesimpulan sebagai berikut:

a. Realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi Cukup Tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9 – 113,2. Bentuk game online yang paling digemari yaitu game online genre petualangan, game online genre strategi, game online genre pertempuran/tembak-tembakan/peperangan dan game online genre racing/balapan. Serta waktu memainkan game online tersebut dilakukan di luar jam pelajaran atau di waktu istirahat atau waktu luang di luar kampus.

b. Perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar terletak pada kualifikasi Cukup Tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5 – 59,6. Perilaku belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dan belajar. Ketika waktu belajar digunakan untuk belajar dan saat jam istirahat atau menunggu jam

- c. Pelajaran selanjutnya mereka gunakan bermain game online, membaca buku, berdiskusi lepas dengan teman serta bermain musik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Ramadhan, Indah Nursuprianah, dan Hendri Raharjo pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa” dengan kesimpulan sebagai berikut:
 - a. Tingkat kecanduan bermain game online termasuk dalam kategori sedang sebesar 56,31 (50%)
 - b. Nilai prestasi belajar matematika di SMP Negeri 3 Plered sebagian besar siswa(63%) berada pada interval 81-85 dengan kategori baik atau predikat B.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Khairani Harahap yang berjudul “Pengaruh game online terhadap prestasi belajar” yang dilakukan pada tahun 2013 dengan kesimpulan sebagai berikut:
 - a. Jenis game online yang paling disukai oleh siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah adalah Point blank.
 - b. Frekuensi bermain game online siswa SMP Nurul Hasanah kelas VIII adalah sehari yaitu 1-2 kali dengan durasi waktu sekali bermain game bisa mencapai 3-4 jam.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Merita Ayu Lestari program studi ilmu keperawatan di SMP Sawunggaling kelas VIII dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Dengan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas VIII sebagian besar sedang.
 - b. Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang Kelas VIII sebagian besar sedang.
 - c. Ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas VIII.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rusnani Fauziah pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja”. Dengan kesimpulan Game online membuat siswa SMP Negeri 1 Samboja cenderung berperilaku positif dan negatif. Yakni siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukar pikiran sehingga wawasan siswa bertambah. Kemudian siswa yang berperilaku negatif yakni siswa menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan mengakses game online ketika jam pelajaran.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Agus Salim	Pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa	Penggunaan game online di kalangan mahasiswa cukup tinggi.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang game online. • Jenis penelitian (deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi di UIN Alauddin Makassar. • Analisis data (regresi linear

				kuantitatif).	sederhana).
				<ul style="list-style-type: none"> • Instrumen penelitian (angket) 	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator yang teliti mengenai perilaku belajar mahasiswa.
2	Iqbal Ramadhana, Indah Nursupriana, dan Hendri Raharjo	Pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar matematika siswa	Nilai prestasi belajar matematika di SMP Negeri 3 Plered sebagian besar siswa (63%) kategori baik atau predikat b.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang game online. • Jenis penelitian (deskriptif kuantitatif). • Instrumen menggunakan angket dan dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian di SMP Negeri 3 plered kabupaten cirebon. • Teknik analisis data (uji prasyarat analisis dan uji hipotesis). • Indikator penelitian (karakteristik siswa).
3	Khairani Harahap	Pengaruh game online terhadap prestasi belajar	Jenis game online yang paling disukai oleh siswa kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang game online. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian terdahulu di SMP Nurul

		VIII SMP Nurul Hasanah adalah point blank	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian (kuantitatif) • Indikator penelitian (prestasi belajar) 	Hasanah padang bulan medan. <ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan (korelasional). • Teknik pengumpulan data (pustaka dan lapangan) 	
4	Merita Ayu Lestari	Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja.	Kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggalin Jombang kelas VIII sebagian besar sedang.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang game online. • Jenis penelitian (kuantitatif) • Instrumen (kuisisioner) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian terdahulu di SMP Sawunggalin Jombang. • Analisis data yang digunakan (analisa univariat dan analisa bivariat)

				<ul style="list-style-type: none"> • Indikator penelitian (perilaku agresif remaja)
5	Eka Rusnani Fauziah	Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 samboja	Siswa menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan mengakses game online ketika jam pelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang game online. • Jenis penelitian (kuantitatif) • Lokasi penelitian di SMP Negeri 1 samboja. • Menggunakan analisis data kolerasi. • Indikator penelitian (perilaku positif dan negative siswa) • Metode penelitian (korelasional)

B. Landasan Teori

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Dalam pembahasan ini permainan yang dimainkan menggunakan alat seperti computer dan gadget. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata yaitu, game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung ke internet. Jadi game online dapat diartikan sebagai permainan yang dapat dimainkan ketika alat yang digunakan terhubung ke jaringan internet.

Menurut Retno “Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincihan intelektual (*intellectual playability*)”. Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincihan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.⁵

Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.⁶ Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Game) sebuah komunitas pecinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game

⁵Dony Novaliandry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif”, Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, Vol. 2 Nomor 6, September 2013, 111.

⁶Andri Arif Kurniawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan” (Cet I, Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA 2019), 5.

online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan gadget, pc, atau sejenisnya yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya dan dapat bermain bersama.⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa game online merupakan permainan yang dapat dimainkan bersama melalui gadget yang terhubung ke akses jaringan internet. Pada game online terdapat aturan-aturan yang harus dipahami oleh pemainnya. Agar para pemain dapat memainkan game tersebut sesuai dengan alurnya. Game online juga memerlukan skill khusus dari pemainnya agar pemainnya dapat menjadi pro player yang dapat dengan mudah meraih kemenangan disetiap pertandingannya.

b. Game Online yang favorit di Indonesia

1) *Pubg mobile*, game buatan Tencent ini merupakan salah satu game online terpopuler saat ini di Indonesia. Game ini banyak dimainkan karena memiliki grafik yang bagus serta game play yang seru dan menarik. Game ini masuk ke dalam salah satu cabang olahraga baru yaitu Esports. Hingga saat ini game *pubg* telah di download lebih dari 100 juta pengguna playstore.

Pubg mobile diadaptasi dari Player Unknown's Battleground (PUBG), game *battle royale* original dari PC dan *Xbox one*. 100 pemain akan bertempur di pulau dengan luas 8x8 km. Pemain harus mencari dan

⁷ Agung Salim, Skripsi: "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam", (Gowa: UIN Makassar, 2016), 12.

menemukan senjata, kendaraan, dan persediaan sendiri untuk bertempur dan mengalahkan pemain lainnya.⁸



Gambar 2.1 Pubg mobile

- 2) *Mobile legends*, game buatan Moonton ini sempat menduduki game terlaris di playstore sebelum *pubg mobile* dirilis. Game ini menampilkan grafik yang bagus yang membuat pemainnya kagum dalam memainkannya. Game ini juga ikut dalam salah satu cabang olahraga baru yaitu Esports. Hingga saat ini game *mobile legends* telah di download lebih dari 100 juta pengguna di playstore.

⁸ Yuli Andriyanto, Skripsi "Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang", (Semarang: Universitas Semarang, 2019) 14.

Game ini dimainkan sebanyak 10 player yang terbagi menjadi dua tim. Game dimulai dengan setiap player memilih satu hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero telah dibeli dan hero yang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dalam game ini waktu pertandingan berkisar antara 15-30 menit dalam setiap ronde dengan tujuan untuk menghancurkan turret lawan. Terdapat 3 lane utama dalam peta yaitu top lane (lane atas), mid lane (lane tengah), dan bottom lane (lane bawah).⁹

Dalam game mobile legends, tak dapat dipisahkan dengan namanya hero. Hero adalah karakter unik yang dapat dimainkan oleh satu player pada setiap ronde permainan. Hero di *mobile legends* dibedakan menjadi 5 berdasarkan karakteristiknya yaitu:

a) Tank

Tipe hero ini memiliki *base HP* dan *armour* yang sangat besar sehingga dapat menerima damage yang besar dari lawan untuk melindungi tim.

b) Marksman

Tipe hero ini memiliki daya serang kuat pada *basic attack* sehingga memiliki peran yang sangat besar dalam menyerang hero lawan ataupun turret lawan.

⁹ Arif Prayogo, Skripsi: “Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019”, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019) 19-21.

c) Mage

Tipe hero ini identik dengan skill *crowd control* yang dimilikinya sehingga hero tersebut dapat melakukan *quick kill* kepada hero lawan.

d) Assassin

Tipe hero ini memiliki kemampuan membunuh dan mengunci hero lawan dengan sangat cepat.

e) Support

Tipe hero ini umumnya memiliki kemampuan untuk menjaga team dan membantu team ketika sedang dalam pertempuran



Gambar 2.2 *Mobile legends*

3) *Free fire*, game buatan Garena ini hampir serupa dengan game *battle royale* lainnya sebut saja *Pubg*. Tapi arena pertempuran dan grafik game play *free fire* bukan merupakan plagiat dari game *Pubg*. Game ini memiliki keunggulan tersendiri yaitu mampu berjalan di kelas smartphone dengan spesifikasi kelas menengah dengan grafik dan game play yang bagus. Hingga saat ini game ini telah didownload lebih dari 100 juta pengguna di playstore.

Game online *free fire* memiliki daya Tarik tersendiri dikalangan pecinta game online yaitu:¹⁰

a) Karakter dan skill

Karakter dalam *free fire* menggunakan orang ketiga yang hampir mirip dengan wajah manusia asli. *Free fire* merupakan game *battle royale* yang memiliki karakter berbeda-beda. Setiap karakter memiliki desain dan kemampuan yang berbeda pula. Pakaian yang mereka gunakan dapat diubah dengan menggunakan *creates* dan terdapat pakaian special untuk setiap karakter.

b) Tempat Pertempuran

Pemain menggunakan parasut untuk melakukan penerjunan ke pulau dengan memilih tempat yang diinginkan untuk melakukan pendaratan.

¹⁰Isti Winarni, Skripsi: "Pengaruh penggunaan game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020", (Salatiga: IAIN SALATIGA, 2019), 30-36.

c) Senjata

Free fire memiliki berbagai macam jenis senjata diantaranya yaitu: *Assault rifle*, *Damage*, *MP 40*, *SCAR*, *GROZA*, dan *Sniper rifle*.



Gambar 2.3 *Free fire*

2. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Maisah dalam Nunu Firdaus

dan Risnawati mengatakan bahwa manusia secara instinktif adalah makhluk sosial, dimana ia tidak akan dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Karenanya ia membutuhkan teman serta masyarakat untuk berinteraksi dan bergaul, baik pergaulan bersifat batin ataupun lahir sesuai yang dibutuhkan.¹¹

Fatimah dalam Nunu Firdaus dan Risnawati mengatakan bahwa dalam kehidupan di masyarakat terjadi proses saling mempengaruhi satu sama lain yang terus-menerus dan silih berganti dari proses tersebut timbul suatu pola kebudayaan dan pola tingkah laku yang sesuai dengan aturan, hukum, adat istiadat, nilai dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Jadi perilaku sosial dapat diartikan sebagai hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya yang saling mempengaruhi antara satu sama lain yang dapat menimbulkan aturan dan norma sosial yang berlaku di lingkungan masyarakat.¹²

b. Bentuk Perilaku Sosial

Mengenai bentuk perilaku sosial, penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Max Weber. Membuat peralihan dari aksi sosial kehidupan sosial umum dimana aksi diklasifikasikan kedalam empat macam untuk keperluan penyusunan komponen-komponen yang tercangkup di dalamnya.

Aksi adalah zweckrational (berguna secara rasional) manakala ia diterapkan dalam suatu situasi dengan suatu pluralitas cara-cara dan tujuan dimana pelaku bebas memilih cara-cara secara murni untuk keperluan efisiensi; aksi adalah wertirational (rasional dalam kaitannya dengan nilai-nilai) manakala

¹¹ Nunu Nurfirdaus dan Risnawati, "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa", *Lensa Pendas*, Vol. 4 No.1, Februari 2019, 39.

¹² Nunu Nurfirdaus dan Risnawati, "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa", *Lensa Pendas*, Vol. 4 No.1, Februari 2019, 39.

cara-cara dipilih untuk keperluan efisiensi mereka karena tujuannya pasti yaitu keunggulan; aksi adalah efektif manakala faktor emosional menetapkan cara-cara dan tujuan-tujuan daripada aksi; dan aksi adalah tradisional manakala baik itu cara-caranya dan tujuan-tujuannya adalah pasti sekedar kebiasaan.

Untuk lebih jelasnya, klasifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Rasionalitas Instrumental (*Zweckrationalitat*), Tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Rasionalitas yang Berorientasi Nilai (*Wertrationalitat*), Tindakan ini bersifat rasional dan memperhitungkan manfaatnya tetapi tujuan yang hendak dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh si pelaku.
- 3) Tindakan Tradisional, Tindakan tradisional adalah tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak aktor yang biasa dan telah lazim dilakukan. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak rasional. Seseorang melakukan tindakan hanya karena kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tanpa menyadari alasannya atau membuat perencanaan terlebih dahulu mengenai tujuan dan cara yang akan digunakan.
- 4) Tindakan Afektif, Tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, ketakutan, kemarahan, atau kegembiraan, dan secara spontan mengungkapkan perasaan itu tanpa

¹³Alis Muhlis Dan Norkholis, "Analisis Tindakan Sosial Max Weber Dalam Tradisi Pembacaan Kitab Mukhtashar Al-Bukhari", Jurnal Living Hadis, Vol 1. No 2, Oktober 2016, 248.

refleksi, berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif. Tindakan itu benar-benar tidak rasional karena kurangnya pertimbangan yang logis, ideologi, atau kriteria rasionalitas lainnya.

c. Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial

Baron dan Byrne dalam Rikarahim dan Muh. Yusuf berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu:¹⁴

- 1) Perilaku dan karakteristik orang lain jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.
- 2) Proses kognitif Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.
- 3) Faktor lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula.

¹⁴ Rikarahim dan Muh. Yusuf Hidayat, "Perbandingan Perilaku Sosial Melalui Model Pembelajaran Group Investigation dan Think Pair Share Siswa Mata Pelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 1 Soromandi Kab. Bima", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3 No 2, September 2015, 164.

- 4) Tata Budaya Sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi. Misalnya seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

d. Teori Perilaku Sosial

Abu Ahmadi dalam Siti Nisrима mengemukakan bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, terhadap objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok) dan berulang-ulang.¹⁵ George Ritzer dalam Siti Nisrима mengemukakan bahwa, ada dua teori Perilaku sosial yaitu:¹⁶

- 1) Teori Behavior Sosiologi Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam objek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar”.

¹⁵Siti Nisrима, Muh. Yunus, dan Erna Hayati, “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”, Vol. 1 No 1, Agustus 2016, 200.

¹⁶Siti Nisrима, Muh. Yunus, dan Erna Hayati, “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”, Vol. 1 No 1, Agustus 2016, 200.

2) Teori pertukaran sosial (Exchange) Teori pertukaran sosial diambil dari konsep-konsep dan prinsip-prinsip psikologi perilaku (behavioral psychology). Selain itu juga diambil dari konsep-konsep dasar ilmu ekonomi seperti biaya (cost), imbalan (reward) dan keuntungan (profit). Dasar ilmu ekonomi tersebut menyatakan bahwa manusia terus menerus terlibat antara perilaku-perilaku alternatif, dengan pilihan yang mencerminkan cost and reward (atau profit) yang diharapkan yang berhubungan garis-garis perilaku alternatif itu. Teori Pertukaran sosial menyatakan bahwa semakin tinggi ganjaran (reward) yang diperoleh maka makin besar kemungkinan tingkah laku akan diulang. Begitu pula sebaliknya semakin tinggi biaya (cost) atau ancaman hukuman (punishment) yang akan diperoleh, maka makin kecil kemungkinan tingkah laku serupa akan diulang. Selain itu juga terdapat hubungan berantai antara berbagai stimulus dan perantara berbagai tanggapan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Slameto dalam Nurdin dan Munzir menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru atau secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”¹⁷

¹⁷Nurdin dan Munzir, “Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 6 No 3, November 2019, 248.

Menurut Sudjana dalam Nurhayati “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”¹⁸. Nasution dalam Indah Budiarti menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.¹⁹

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suryabrata dalam Noor Kamari Pratiwi, faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu internal dan eksternal.²⁰

¹⁸ Nurhayati, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Binaa”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol.4 No 10, Mei 2014, 2.

¹⁹ Indah Budiarti dan Abdul Hajar, “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016”, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2 No 3, September-Desember 2016, 144.

²⁰ Noor Kamari Pratiwi, “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang”, Jurnal Pujangga. Vol 1. Nomor 2, Desember 2015, 82-83.

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

- a) Aspek fisiologis (jasmaniah) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, kesehatan jasmani sangatlah besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar.
- b) Aspek psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan berpikir, dan kemampuan dasar bahan pengetahuan yang dimilikinya.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri atau eksternal siswa yang bersangkutan juga digolongkan ke dalam dua bagian, yaitu faktor sosial dan faktor nonsosial.

a) Faktor Sosial

Kehidupan manusia dengan lainnya saling membutuhkan dan di antara mereka tidak bisa hidup tanpa ada manusia lain yang membantu keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan anak. Pengaruh itu dapat berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, dan suasana rumah tangga. Faktor sosial lain yang memengaruhi prestasi belajar adalah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar seorang siswa.

b) Faktor Nonsosial

Yang termasuk ke dalam faktor nonsosial adalah sarana dan prasarana belajar, seperti keadaan suhu udara, waktu belajar, alat-alat yang digunakan untuk belajar dapat pula memengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Perubahan ini biasanya dapat dilihat dari beberapa ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri siswa, untuk mengetahui hasilnya dapat diukur melalui tes ataupun pengamatan secara langsung. Ada beberapa hal yang memengaruhi hasil belajar siswa di antaranya besarnya usaha, intelegensi siswa, dan kesempatan yang diberikan kepada anak. Jika ketiga hal tersebut dapat dikombinasikan dengan baik, maka hasil belajar yang dicapai oleh siswa tentu akan sangat memuaskan bagi mereka, para guru, serta orang tua.²¹

4. Pengertian Matematika

Matematika merupakan pelajaran yang diajarkan dari SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Matematika merupakan ilmu yang tidak bisa lepas dari aktivitas manusia sehari-hari, misalnya dalam perdagangan, pengukuran, menghitung, dan lain sebagainya. Untuk itu matematika sangat sangat dibutuhkan sebagai bekal kehidupan manusia.

Kata matematika diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan dan ilmu.

²¹Noor Kamari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang", Jurnal Pujangga. Vol 1. Nomor 2, Desember 2015, 83.

Selain itu kata *mathematike* memiliki kesamaan dengan kata lainnya yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar/berfikir.²² Jadi matematika dapat diartikan sebagai sebuah proses belajar/berfikir untuk memahami kehidupan ataupun dunia.

Adapun materi pembelajaran matematika kelas VIII pada semester ganjil yaitu:

a. Pola Bilangan

Pola bilangan adalah aturan terbentuknya kelompok bilangan sehingga teratur. Berikut ini beberapa jenis pola bilangan:

1) Pola bilangan asli: 1, 2, 3, 4,

Pola bilangan: n , dengan n bilangan asli.

2) Pola bilangan genap: 2, 4, 6, 8,

Pola bilangan: $2n$, dengan n bilangan asli.

3) Pola bilangan ganjil: 1, 3, 5, 7,

Pola bilangan: $2n - 1$, dengan n bilangan asli.

4) Pola bilangan persegi: $1^2, 2^2, 3^2, 4^2, \dots$

Pola bilangan: n^2 , dengan n bilangan asli.

5) Pola bilangan segitiga: 1, 3, 6, 10,

Pola bilangan: $\frac{1}{2} n (n + 1)$, dengan n bilangan asli.

6) Pola bilangan persegi panjang: 2, 6, 12,

Pola bilangan: $n (n + 1)$, dengan n bilangan asli.

7) Pola bilangan segitiga pascal.

²²Atun Isrok', et al., *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), 1.

Pola bilangan: 2^{n-1} , dengan n bilangan asli.

b. Koordinat Kartesius

Koordinat kartesius digunakan untuk menentukan objek titik-titik pada suatu bidang dengan menggunakan dua bilangan yang biasa disebut dengan koordinat X dan koordinat Y dari titik-titik tersebut. Pada koordinat terdapat dua buah garis yang menjadi acuan dalam menentukan posisi atau letak suatu titik. Kedua garis ini saling tegak lurus dan berpotongan di satu titik. Garis-garis ini kemudian disebut sumbu koordinat. Garis mendatar atau horizontal dengan sumbu- x atau absis, sedangkan garis yang tegak atau vertikal disebut sumbu- y atau ordinat.

c. Relasi dan Fungsi

Himpunan A dan B yang tidak kosong dikatakan memiliki suatu relasi (hubungan) jika ada anggota himpunan A yang berpasangan dengan anggota himpunan B . Suatu relasi dari himpunan A ke himpunan B disebut fungsi jika dan hanya jika relasi tersebut bersifat “untuk setiap anggota A dipasangkan tepat satu anggota B ”. Dari pernyataan tersebut diperoleh pula pengertian bukan fungsi, yaitu sebagai berikut. Relasi dari himpunan A ke himpunan B disebut bukan fungsi jika dan hanya jika relasi tersebut bersifat “ada x anggota A yang tidak dipasangkan dengan y anggota B ” atau “ada x anggota A dipasangkan ke dua atau lebih y anggota B ”.

d. Persamaan Garis Lurus

Persamaan garis lurus adalah persamaan matematika yang jika digambarkan kedalam bidang Cartesius akan membentuk garis lurus.

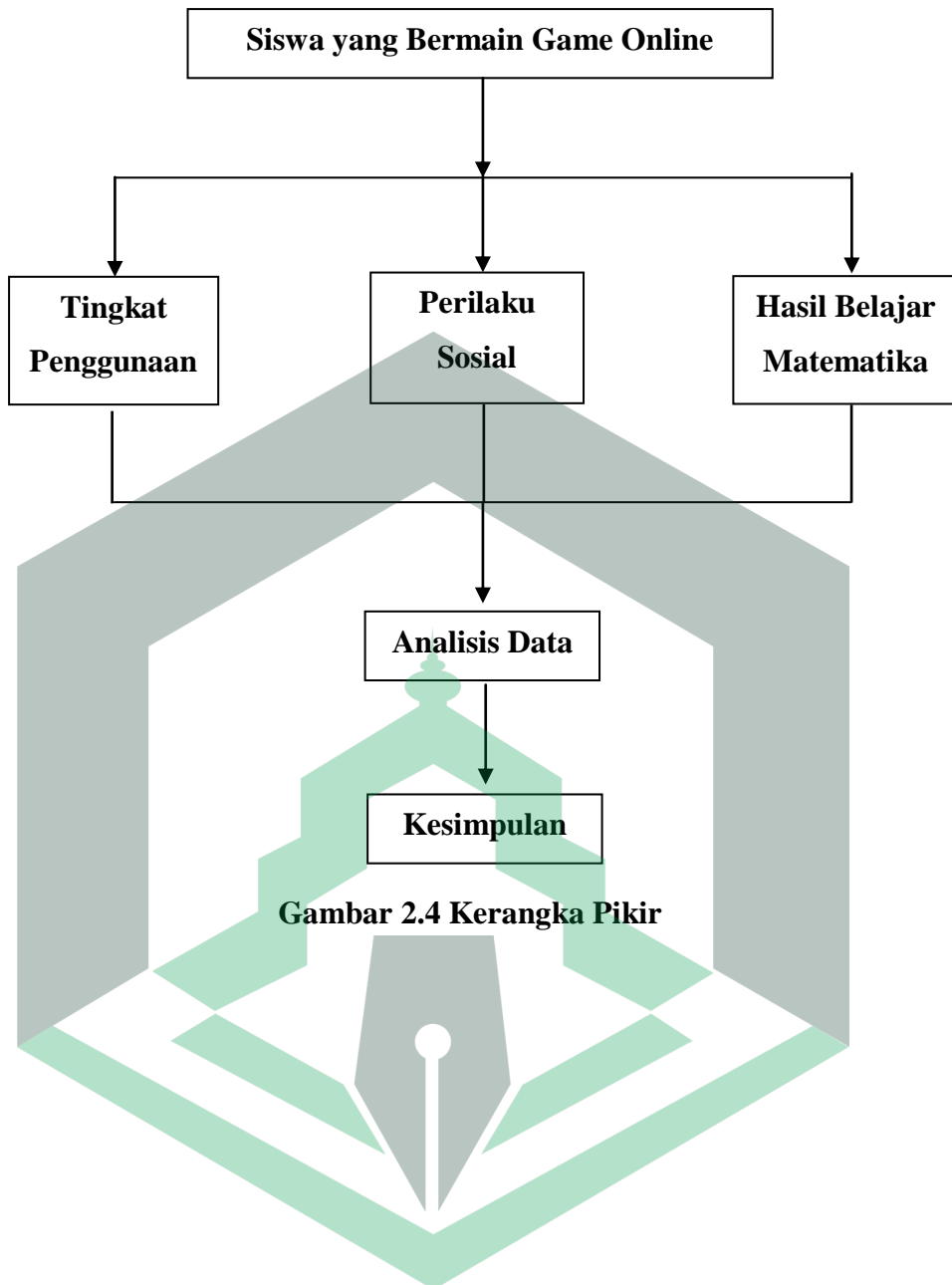
Bentuk umum persamaan garis lurus dapat dituliskan sebagai $y = mx + c$ dengan x dan y variabel, c konstanta, dan m koefisien arah atau kemiringan.

e. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Persamaan linear dengan dua variabel adalah suatu persamaan yang mengandung dua variabel yang berpangkat satu (misalnya x dan y) dan tidak mengandung perkalian antara dua variabel tersebut (tidak mengandung suku xy). Bentuk umum persamaan linear dua variabel adalah $ax + by = c$, dengan a , b , dan c adalah konstanta pada bilangan real.

C. Kerangka Pikir

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama melalui hubungan akses internet dari pada penggunanya. Game online memiliki daya tarik tersendiri terhadap penggunanya sehingga dapat membuat orang-orang yang memainkannya dapat kecanduan bermain game online dan dapat mengakibatkan berbagai dampak atau pengaruh terhadap pemainnya.



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun pendekatan deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan naratif dan presentase mengenai penggunaan game online terhadap perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 pada siswa kelas VIII untuk tingkat SMP/MTS.

C. Defenisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Defenisi Operasional Variabel

Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Instrumen
Penggunaan Game Online	Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan jaringan internet.	<ul style="list-style-type: none">• Frekuensi bermain game online• Game online yang digemari• Waktu Bermain	Angket dan Wawancara

Perilaku Sosial	Perilaku sosial merupakan perilaku yang biasa ditunjukkan kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> • Saling Menghormati • Berperilaku Jujur • Bercengkrama 	Angket dan Wawancara
Hasil Belajar Matematika	Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah 	Dokumentasi

D. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 14 Palopo Kelas VIII. Gambaran siswa kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Gambaran Siswa Kelas VIII SMPN 14 Kota Palopo

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
VIII A	15	9	24
VIII B	16	9	25
VIII C	12	11	23
Jumlah	43	29	72

Dari 72 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota teridentifikasi ada 20 orang siswa bermain game online dengan gambaran pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Gambaran Siswa yang Teridentifikasi Bermain Game Online

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
VIII A	5	-	5
VIII B	7	3	10
VIII C	4	1	5
Jumlah	16	4	20

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden²³.

²³ Dr. Sudaryono, " *Metode Penelitian Pendidikan* ", (Jakarta: Kencana, 2016), 77.

Pada penelitian ini angket yang digunakan ada dua yaitu angket tentang penggunaan game online untuk mengambil data tentang frekuensi bermain game online siswa dan angket tentang perilaku sosial untuk mengumpulkan data tentang bagaimana perilaku sosial siswa yang bermain game online. Adapun skala penilaian jawaban angket yang digunakan adalah lima kategori model likeart, setiap jawaban diberi skor sebagai berikut:

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai raport atau ulangan harian siswa.

Slamet dalam Fendi menyebutkan wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti.²⁴ Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara pribadi, yaitu wawancara yang dilakukan satu orang peneliti dengan satu orang responden.

F. Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian diperlukan instrument-instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan yaitu validitas. Sebelum angket diberikan kepada siswa maka angket perlu divalidasi untuk mengetahui tingkat validitas. Validitas adalah pengukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan (kesahihan) ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat

²⁴ Fendi rosi sarwo edi, "Teori Wawancara Psikodignostik", (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016) 2.

ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.²⁵

Uji validitas ini dilakukan oleh beberapa ahli yang sesuai dengan bidangnya masing-masing atau disebut sebagai validator. Validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang (✓) pada skala likert 1- 4. Rancangan angket (instrumen) dalam penelitian ini menggunakan 3 validator dua di antaranya adalah dosen matematika dan satu adalah guru mata pelajaran matematika yang bersangkutan pada lokasi penelitian tempat peneliti mengambil data.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1- 4 seperti berikut ini:

- 1) Skor 1: Kurang relevan
- 2) Skor 2: Cukup relevan
- 3) Skor 3: Relevan
- 4) Skor 4: Sangat relevan

Data hasil validasi para ahli dari instrument angket yang berupa daftar pernyataan dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk merevisi instrumen angket. Selanjutnya lembar validasi yang telah diisi oleh validator diolah dengan menggunakan rumus Aiken's berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

²⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Keterangan:

$$S = r - lo$$

r = Skor yang diberikan oleh validator

lo = Skor penilaian validitas terendah

n = Banyaknya validator

c = Skor penilaian validitas tertinggi²⁶

Adapun interpretasi hasil perhitungan validitas merujuk pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi Validitas²⁷

Interval	Interprestasi
0,00 – 0,199	Sangat Tidak Valid
0,20 – 0,399	Tidak Valid
0,40 – 0,599	Kurang Valid
0,60 – 0,799	Valid
0,80 – 1,00	Sangat Valid

Sebelum instrumen angket diberikan kepada siswa, angket ini divalidasi terlebih dahulu yang dilakukan atau divalidasi oleh tiga validator, yakni dua validator dosen IAIN Palopo dan satu validator guru matematika SMP Negeri 14 Palopo. Berikut ketiga validator tes pada penelitian ini:

Tabel 3.5 Validator Angket

²⁶Syaifuddin Azwar, Reliabilitas dan Validitas, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 113.

²⁷Ridwan dan Sunarto, Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis, (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2010), 81

No	Nama	Keterangan
1	Angriani,S.Pd.,M.Pd	Dosen Matematika IAIN Palopo
2	Isradil Mustamin,S.Pd,M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Palopo
3	Nurhaeni, S.Pd	Guru Matematika SMPN 14 Palopo

Pengujian valid tidaknya tes (instrumen) dalam penelitian ini menggunakan rumus V Aiken dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Oleh Ahli

No	Aspek yang dinilai	Nilai						$\sum s$	V
		Validator							
		I	II	II	I	II	II		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	4	3	3	3	9	1
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator.	4	4	3	3	3	2	8	0,78
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3	3	4	2	2	3	7	0,78
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.	4	3	3	3	2	2	7	0,78

Nilai Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas bernilai 1 termasuk dalam kategori sangat valid, kesesuaian pernyataan sesuai indikator mendapatkan nilai 0,88 juga termasuk dalam kategori sangat valid, nilai dari menggunakan

bahasa indonesia yang baik dan benar mendapatkan nilai 0,78 dan nilai dari menggunakan pernyataan yang komunikatif bernilai 0,78 termasuk dalam kategori valid sesuai dengan tabel , maka dalam hal ini angket tersebut dapat peneliti gunakan untuk mengambil data penelitian.

G. Analisi Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Untuk analisis data dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif. Dimana analisis Deskriptif merupakan metode analisis yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal apa adanya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket:

P = Tingkat presentase

F = Frekuensi dari hasil jawaban (penyebaran angket)

N = Jumlah seluruh objek penelitian²⁸

Berdasarkan rumus di atas, penulis menganalisis data dengan cara menjumlahkan tiap alternatif jawaban dalam hal ini frekuensi yang dicari presentasinya (F) dari sampel. Kemudian jumlah tersebut dibagi dengan jumlah objek penelitian (N) tersebut kemudian dikalikan dengan seratus persen (100%).

²⁸Jamal, Fakhrol. "Analisis kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi peluang kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan." *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1.1 (2019).

Untuk mengkategorikan tingkat penggunaan game online, Perilaku sosial, dan prestasi belajar pada siswa maka peneliti mengkategorikan data sebagai berikut:

a. Penggunaan Game Online

Tabel 3.7 Frekuensi Bermain Game Online²⁹

Batas Interval (Jam/Hari)	Kategori
≤ 1	Rendah
1-3	Sedang
≥ 3	Tinggi

b. Perilaku Sosial

Tabel 3.8 Acuan Patokan Perilaku Sosial Siswa

Rumus Interval Nilai	Kategori
$MI+1,5SDI \leq X$	Sangat Tinggi
$MI+0,5SDI \leq X \leq MI+1,5SDI$	Tinggi
$MI-0,5SDI \leq X \leq MI+0,5SDI$	Sedang
$MI-1,5SDI \leq X \leq MI-0,5SDI$	Rendah
$X \leq MI-1,5SDI$	Sangat Rendah

Keterangan:

MI = Rata-rata ideal

²⁹Andrew Przybylski, "A little video game-playing linked with better-adjusted children" (<https://www.ox.ac.uk/news/2014-08-04-little-video-game-playing-linked-better-adjusted-children>, Diakses pada 26 Agustus 2017, 09:55).

Dapat dicari dengan rumus:

$$MI = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor Terendah})$$

SD = Standar Deviasi Ideal

Dapat dicari dengan rumus:

$$SDI = \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah})^{30}$$

c. Hasil Belajar

Tabel 3.9 Kategori Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori
90-100	Baik Sekali
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
50-59	Gagal

Berikut langkah - langkah mengolah data deskriptif:

a. Membuat tabel distribusi frekuensi variable.

Dalam statistik, distribusi frekuensi dapat diartikan sebagai penyebaran (pencaran) tingkat keseringan kemunculan suatu data atau variabel, baik data nominal maupun kontinum dalam sebuah tabel. Data ini lazimnya telah disusun

³⁰ Arif Fathurrahman, Skripsi: *“Pengaruh perilaku sosial antar siswa dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs. BAITUL HIDAYAH NW MIDANG tahun pelajaran 2015/2016”*, (Mataram: IAIN Mataram, 2017). 42.

secara berurutan berdasarkan kelas interval agar mudah dibaca dan dipahami. Inilah yang disebut Tabel Distribusi Frekuensi.³¹

b. Menentukan Skor

Mencari nilai rata-rata dari variabel dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket kemudian dibagi dengan responden.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Mean

$\sum x$: Jumlah Skor

N : Jumlah Subyek³²

c. Menafsirkan nilai mean yang telah didapatkan interval kategori dengan menggunakan rumus:

$$(i) = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

(i): Interval Kelas

R: Rentang Kelas

K: Banyak Kelas Interval

Untuk menentukan banyak (Jumlah) kelas interval (K) maka peneliti menggunakan rumus sturges:

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n.$$

³¹ Mundir, "Statistik pendidikan; Pengantar analisis data untuk penulisan skripsi dan tesis.", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 31.

³² Mundir, "Statistik pendidikan; Pengantar analisis data untuk penulisan skripsi dan tesis.", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 51.

Keterangan:

1: Nilai konstan

3,3: Nilai Konstan

Logn: Total Frekuensi³³.



³³ Mundir, "Statistik pendidikan; Pengantar analisis data untuk penulisan skripsi dan tesis.", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 4.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 14 Palopo adalah salah satu sekolah menengah pertama yang beralamat di Kel. Salubattang. Sekolah ini berdiri pada tahun 2012 dengan status kepemilikan tanah adalah pemerintah Kota Palopo dengan luas 10.008 M². Status sekolah ini yaitu negeri, dengan nomor pokok sekolah (NPSN) 69752928



Nama Sekolah	:	SMP Negeri 14 Palopo
NPSN	:	69752928
Alamat Sekolah	:	Kel. Salubattang
Email	:	-
Kecamatan	:	Telluwanua
Kabupaten/Kota	:	Palopo
Akreditasi	:	C
Nama Kepala Sekolah	:	Drs. Aripin jumak
Alamat	:	Jl. Kedondong III Kota Palopo
Luas lahan Sekolah	:	10.008 M ²
Luas Bangunan Sekolah	:	905 M ²
Jumlah Ruang Kelas	:	7 Ruang, 1 kelas numpang di ruang Lab. IPA dan 1 Kelas Ruang TIK
Ruang Kepsek	:	Tidak ada

Ruang Administrasi/Kantor	:	Tidak ada
Ruang Guru	:	Tidak ada
Ruang Ibadah	:	ada (Musallah)
Ruang Lain	:	
a. Ruang UKS	:	Tidak ada
b. Ruang Osis	:	Tidak ada
c. Ruang BK	:	Tidak ada
Ruang kantin	:	-
Perpustakaan	:	ada sesuai Standar
Laboratorium IPA	:	ada sesuai Standar
Ruang TIK ada	:	ada sesuai Standar (hanya 2 buah Komputer)
Jumlah Siswa	:	222 Orang
a. Laki-laki	:	127 Orang
b. Perempuan	:	95 Orang
Jumlah Guru	:	24 Orang
a. PNS	:	18 Orang
b. Non PNS	:	6 Orang
Jumlah Pegawai Non Guru/Adm	:	
a. PNS	:	1 Orang
b. Non PNS	:	4 Orang
Jumlah Satpam	:	1 Orang
Jumlah Bujang	:	1 Orang

2. Visi dan Misi

a. Visi

“Terwujudnya Sumber Daya Manusia Berakhlaqulkarimah, Mandiri, Berbudaya, Ramah Lingkungan Serta Terampil Berdasarkan Iman dan Taqwa”

Indikator:

- 1) Memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Memiliki jiwa nasionalis.
- 3) Memiliki sikap dan perilaku ramah terhadap lingkungan.
- 4) Memiliki budaya dan karakter luhur.

b. Misi SMP Negeri 14 Palopo

- 1) Mengembangkan potensi spiritual dan kebiasaan menjalankan ajaran Agama sesuai dengan keyakinan masing-masing
- 2) Mengembangkan potensi setiap peserta didik melalui pelayanan bimbingan konseling, bimbingan IT, kegiatan ekstra kurikuler dan gerakan literasi sekolah.
- 3) Mengembangkan dan memberdayakan potensi setiap tenaga pendidik dan kependidikan
- 4) Menumbuhkan dan mengembangkan budaya cinta lingkungan.
- 5) Menumbuhkan dan mengembangkan etika-moral dan jiwa sosial-kebangsaan yang tinggi
- 6) Membangun jejaring atau kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat.

- 7) Mewujudkan lulusan yang berkarakter, berilmu, dan berketerampilan untuk berkompetisi di kancah global
- 8) Mewujudkan pencapaian delapan standar nasional pendidikan.

3. Tujuan SMP Negeri 14 Palopo

Tujuan sekolah kami merupakan jabaran dari visidan misi sekolah agar komunikatif dan bisa diukur sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan keagamaan.
- b. Meningkatkan gain score achievement (GSA).
- c. Meningkatkan profesional guru dalam kegiatan proses pembelajaran.
- d. Menciptakan lingkungan sekolah yang asri sehingga menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan.
- e. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam mengembangkan potensi sekolah.

4. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo, sebagian besar siswa SMP Negeri 14 Palopo sering berkumpul bersama dengan teman-temannya untuk bermain game online bersama. Ketika sedang bermain game online bersama ada saja dari salah satu siswa sering mengeluarkan kata-kata yang kasar ketika kalah dalam bermain game online. Sehingga membuat orang-orang disekitarnya beranggapan bahwa siswa tersebut memiliki perilaku sosial yang kurang baik.

Kemudian untuk hasil belajar Matematika siswa, penulis menemukan fakta di lapangan bahwa siswa SMP Negeri 14 Palopo kelas VIII malas dalam

mengumpulkan tugas dan sering mengulang atau remedial dalam pembelajaran Matematika.

5. Hasil Penelitian

Realitas penggunaan game online terhadap perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial

Nama Responden	Perilaku Sosial	Penggunaan Game Online
AR	Sangat Tinggi	Tinggi
DI	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
YI	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
RO	Sangat Tinggi	Tinggi
RL	Sangat Tinggi	Sangat Rendah
AI	Tinggi	Tinggi
IS	Tinggi	Rendah
SF	Tinggi	Sedang
MS	Tinggi	Tinggi
MR	Tinggi	Sedang
RD	Tinggi	Sangat Rendah
AP	Tinggi	Sedang
MN	Tinggi	Sedang

JR	Tinggi	Sedang
MA	Tinggi	Sangat Rendah
FL	Tinggi	Rendah
MI	Tinggi	Rendah
AR	Tinggi	Tinggi
RV	Tinggi	Rendah
JA	Tinggi	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.1 Diketahui bahwa perilaku sosial siswa SMP Negeri 14 Palopo, sebagian besar sebanyak 15 siswa dikategorikan tinggi. Pada tabel 4.1 juga diketahui bahwa penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo, sebagian besar sebanyak 10 Siswa dikategorikan rendah, 5 siswa dikategorikan sedang, dan 5 orang dikategorikan tinggi. Adapun siswa (AR) yang memiliki perilaku sosial tinggi namun penggunaan game onlinenya juga tinggi setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut lebih suka bermain game online bersama dengan teman-temannya, siswa tersebut juga sangat jarang mengeluarkan kata-kata yang kasar dalam bermain game online.

Tabel 4.2 Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial

Nama Responden	Perilaku Sosial	Frekuensi Bermain
AR	Sangat Tinggi	Sedang
DI	Sangat Tinggi	Rendah
YI	Sangat Tinggi	Rendah

RO	Sangat Tinggi	Rendah
RL	Sangat Tinggi	Rendah
AI	Tinggi	Rendah
IS	Tinggi	Rendah
SF	Tinggi	Rendah
MS	Tinggi	Tinggi
MR	Tinggi	Sedang
RD	Tinggi	Sedang
AP	Tinggi	Sedang
MN	Tinggi	Rendah
JR	Tinggi	Rendah
MA	Tinggi	Rendah
FL	Tinggi	Sedang
MI	Tinggi	Tinggi
AR	Tinggi	Rendah
RV	Tinggi	Rendah
JA	Tinggi	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.2 Diketahui bahwa perilaku sosial siswa SMP Negeri 14 Palopo, sebagian besar sebanyak 15 siswa dikategorikan tinggi. Pada tabel 4.2 juga diketahui bahwa frekuensi bermain game online siswa SMP Negeri 14 Palopo sebagian besar sebanyak 13 siswa dikategorikan rendah, 5 siswa dikategorikan sedang, dan 2 siswa yang dikategorikan Tinggi. Adapun siswa (MS)

yang memiliki perilaku sosial tinggi dan frekuensi bermain game online tinggi setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut lebih suka menghabiskan waktu luangnya setiap hari untuk bermain game bersama dengan temannya, walaupun siswa tersebut bermain game online dengan frekuensi yang tinggi namun siswa tersebut selalu berperilaku jujur terhadap orang tua, guru, dan teman-temannya.

Tabel 4.3 Perbandingan Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika

Nama Responden	Perilaku Sosial	Hasil Belajar
AR	Sangat Tinggi	Cukup
DI	Sangat Tinggi	Cukup
YI	Sangat Tinggi	Cukup
RO	Sangat Tinggi	Cukup
RL	Sangat Tinggi	Baik
AI	Tinggi	Cukup
IS	Tinggi	Cukup
SF	Tinggi	Cukup
MS	Tinggi	Cukup
MR	Tinggi	Cukup
RD	Tinggi	Cukup
AP	Tinggi	Cukup
MN	Tinggi	Baik
JR	Tinggi	Cukup

MA	Tinggi	Cukup
FL	Tinggi	Cukup
MI	Tinggi	Cukup
AR	Tinggi	Cukup
RV	Tinggi	Baik
JA	Tinggi	Cukup

Berdasarkan Tabel 4.3 Diketahui bahwa perilaku sosial siswa SMP Negeri 14 Palopo, sebagian besar sebanyak 15 siswa dikategorikan tinggi. Pada tabel 4.3 juga diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo sebagian besar sebanyak 18 siswa dikategorikan cukup dan 2 siswa dikategorikan baik. Adapun siswa (YI) yang memiliki perilaku sosial tinggi namun hasil belajar matematikanya kurang setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut ketika berkumpul dengan teman-temannya lebih suka membahas tentang game dari pada mendiskusikan tentang pelajaran.

Tabel 4.4 Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Matematika

Nama Responden	Penggunaan Game Online	Hasil Belajar
AR	Tinggi	Cukup
RO	Tinggi	Cukup
AI	Tinggi	Cukup
MS	Tinggi	Cukup
AR	Tinggi	Cukup

SF	Sedang	Cukup
MR	Sedang	Cukup
AP	Sedang	Cukup
MN	Sedang	Baik
JR	Sedang	Cukup
IS	Rendah	Cukup
FL	Rendah	Cukup
M1	Rendah	Cukup
RV	Rendah	Baik
JA	Rendah	Cukup
DI	Sangat Rendah	Cukup
YI	Sangat Rendah	Cukup
RL	Sangat Rendah	Baik
RD	Sangat Rendah	Cukup
MA	Sangat Rendah	Cukup

Berdasarkan tabel 4.4 Diketahui bahwa penggunaan game online siswa SMP Negeri 14 Palopo sebagian besar sebanyak 10 Siswa dikategorikan rendah, 5 siswa dikategorikan sedang, dan 5 orang dikategorikan tinggi. Pada Tabel 4.4 juga diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo sebagian besar sebanyak 18 siswa dikategorikan cukup dan 2 siswa dikategorikan baik. Adapun siswa (AI) yang memiliki penggunaan game onlinenya tinggi dan

hasil belajar matematikanya rendah setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut lebih gemar melakukan kegiatan bermain game online dari pada belajar.

Tabel 4.5 Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Matematika

Nama Responden	Frekuensi Bermain	Hasil Belajar
MS	Tinggi	Cukup
M1	Tinggi	Cukup
AR	Sedang	Cukup
MR	Sedang	Cukup
RD	Sedang	Cukup
AP	Sedang	Cukup
FL	Sedang	Cukup
DI	Rendah	Cukup
YI	Rendah	Cukup
RO	Rendah	Cukup
RL	Rendah	Baik
AI	Rendah	Cukup
IS	Rendah	Cukup
SF	Rendah	Cukup
MN	Rendah	Baik
JR	Rendah	Cukup
MA	Rendah	Cukup
AR	Rendah	Cukup

RV	Rendah	Baik
JA	Rendah	Cukup

Berdasarkan tabel 4.5 Diketahui bahwa frekuensi bermain game online siswa SMP Negeri 14 Palopo sebagian besar sebanyak 13 siswa dikategorikan rendah, 5 siswa dikategorikan sedang, dan 2 siswa yang dikategorikan Tinggi. Pada Tabel 4.5 juga diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo sebagian besar sebanyak 18 siswa dikategorikan cukup dan 2 siswa dikategorikan baik. Adapun siswa (M) yang memiliki frekuensi bermain game online tinggi dan hasil belajar matematikanya cukup. Setelah dilakukan wawancara, ternyata siswawatersebut dapat menghabiskan waktu lebih dari 3 Jam/hari hanya untuk bermain game online dan sangat jarang sekali mengisi waktu luangnya untuk belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Peneliti membatasi rumusan masalah menjadi tiga rumusan yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan game online pada siswa, bagaimana perilaku sosial siswa yang bermain game online, dan bagaimana hasil belajar matematika siswa yang bermain game online.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument lembar angket. Pada tahap analisis uji instrument, peneliti melakukan uji validitas isi pada instrument lembar angket tersebut. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh rata-rata

penilaian validitas instrument lembar angket dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti membagikan link kepada siswa untuk mengisi angket tersebut.

Setelah siswa mengisi angket tersebut, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap hasil angket tersebut. Siswa yang hasil angketnya menunjukkan penggunaan game online dan frekuensi bermain game online tinggi namun perilaku sosialnya juga tinggi akan dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai mengapa hal tersebut bisa terjadi.

1. Hasil Wawancara

- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada (AR) lewat telepon, mengungkapkan bahwa siswa lebih menyukai bermain game online bersama dengan teman-temannya. Walaupun bermain bersama dengan teman-temannya (AR) tetap bisa menjaga sikapnya sehingga ia tidak mengeluarkan kata-kata yang kasar saat bermain game online bersama dengan teman-temannya, dan apabila (AR) sedang bermain game online dia akan berhenti bermain ketika orang tuanya tiba-tiba menyuruhnya.
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Responden (MS) lewat tatap muka langsung, mengungkapkan bahwa siswa dapat menghabiskan waktu lebih dari tiga jam/ harinya untuk bermain game online. (MS) juga mengatakan bahwa ia sering begadang sampai pukul 23:00 Wita untuk bermain game online. Walaupun frekuensi bermain game online (MS) tinggi, namun ia tetap dapat menjaga sikapnya agar selalu berperilaku jujur terhadap teman-temannya, guru, dan orang tua.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada (YI) lewat tatap muka langsung, mengungkapkan bahwa siswa ketika berkumpul dengan teman-temannya lebih suka membahas tentang game online daripada pelajaran. (YI) mengungkapkan bahwa ia lebih menyukai berkumpul dengan teman-temannya dibandingkan harus belajar. Walaupun (YI) sering berkumpul dengan teman-temannya ia tetap bisa menjaga sikap sopan santunnya sehingga ia tidak berbicara kasar bersama dengan temannya.
- d. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada (AI) lewat telepon, mengungkapkan bahwa (AI) menyukai bermain game online karna asik dan seru. Dalam keseharian (AI), ia lebih sering melakukan kegiatan bermain game online daripada belajar. Ia juga mengatakan bahwa lebih menyukai kegiatan bermain game online daripada belajar.
- e. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada (MI) lewat telepon, mengungkapkan bahwa (MI) dapat menghabiskan waktu lebih dari tiga jam/ harinya untuk bermain game online. Akibat frekuensi bermain game online yang tinggi membuat (MI) tidak memiliki waktu untuk belajar, Sehingga membuat hasil belajarnya kurang.

2. Game Online

Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. ³⁴Berangkat dari sini peneliti melakukan analisis terkait

³⁴Andri Arif Kurniawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan" (Cet I, Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA 2019), 5.

dengan hasil yang ditemukan di lapangan bahwa sebagian besar siswa SMP Negeri 14 Palopo menyukai bermain game online bersama dengan teman-temannya. Setelah melakukan analisis deskriptif hasilnya menunjukkan rata-rata (*mean*) penggunaan game online di kalangan siswa SMP Negeri 14 Palopo yaitu berada pada kualifikasi rendah. Untuk frekuensi bermain game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo menunjukkan presentase 65% atau sebanyak 13 dari 20 siswa dan termasuk dalam kategori Rendah. Berdasarkan penggunaan dan frekuensi bermain game online tersebut, peneliti akan mendeskripsikan realitas penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo sebagai berikut:

a. Jenis game online yang paling digemari siswa SMP Negeri 14 Palopo

Free Fire menduduki peringkat pertama game yang paling digemari oleh siswa SMP Negeri 14 Palopo, karena berada pada presentase 80% atau sebanyak 16 dari 20 siswa. *Mobile legends* menduduki peringkat ke dua dengan presentase 15% atau sebanyak 3 dari 20 siswa, dan *Pubg mobile* berada pada peringkat ke tiga dengan presentase 5% atau hanya 1 dari 20 siswa.

b. Penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo

Siswa SMP Negeri 14 Palopo umumnya bermain game online pada saat berkumpul dengan teman-temannya di luar jam pelajaran ataupun di waktu luang mereka, dan ketika jam pelajaran berlangsung maka siswa menggunakan waktu itu untuk belajar. Sebagian besar siswa SMP Negeri 14 Palopo menganggap bahwa bermain game online merupakan kegiatan yang

menyenangkan sehingga membuat beberapa siswa memiliki frekuensi bermain game onlinenya tinggi.

c. Frekuensi bermain game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo

Siswa SMP Negeri 14 Palopo sebagian besar sebanyak 13 dari 20 siswa menghabiskan waktu bermain game online ≤ 1 Jam/ harinya dengan kualifikasi rendah, 5 dari 20 siswa menghabiskan waktu 1-3 Jam/ harinya dengan kualifikasi Sedang, dan 2 dari 20 siswa menghabiskan waktu ≥ 3 Jam/ harinya dengan kualifikasi Tinggi.

3. Perilaku Sosial

Abu Ahmadi mengemukakan bahwa “Perilaku sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, terhadap objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok) dan berulang-ulang.³⁵ Berangkat dari teori tersebut, peneliti berpandangan bahwa perilaku sosial merupakan perbuatan yang dilakukan sehari-hari oleh individu secara sadar terhadap orang lain ataupun kelompok. Setelah melakukan analisis deskriptif hasilnya menunjukkan rata-rata (*mean*) perilaku sosial di kalangan siswa SMP Negeri 14 Palopo yaitu berada pada kualifikasi tinggi.

Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama dalam pembentukan perilaku sosial seseorang yaitu:

a. Perilaku dan karakteristik orang lain.

³⁵Siti Nisrima, Muh. Yunus, dan Erna Hayati, “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”, Vol. 1 No 1, Agustus 2016, 200.

- b. Proses kognitif Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.
- c. Faktor lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang.
- d. Tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi.

Dalam pembahasan ini peneliti mencoba menghubungkan antara aspek dari pembentukan perilaku sosial dengan hasil data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 14 Palopo, Siswa SMP Negeri 14 Palopo sering berkumpul bersama untuk bermain game online, namun saat bermain game online mereka tetap mampu menjaga sikap sopan santun mereka dan adapula sebaliknya yang tidak bisa menjaga sikap sopan santunnya.

Hal ini sesuai dengan teori pembentukan perilaku sosial yang dikemukakan oleh Baron dan Byren yaitu jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang berkarakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santu dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

Dalam pembahasan ini juga peneliti mencoba menghubungkan antara aspek dari game online dan aspek perilaku sosial, berdasarkan analisa dari dua aspek. Berikut penjelasannya: Untuk siswa yang memiliki perilaku sosial tinggi rata-rata penggunaan dan frekuensi bermain game onlinenya rendah.

Hal ini sudah sejalan dengan hasil penelitian dan wawancara yang telah dilakukan. Adapun siswa yang memiliki perilaku sosial yang tinggi namun penggunaan dan frekuensi game onlinenya juga tinggi setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut mampu untuk tetap menjaga sikap sopan santun, bercengkrama dengan teman, dan menghormati satu sama lain ketika sedang bermain game online.

4. Hasil Belajar Matematika

Nasution menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.³⁶

Perlu diketahui bahwa saat peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 14 Palopo, siswa melakukan proses pembelajaran secara Daring. Proses pembelajaran siswa dilakukan melalui Aplikasi *WhatsApp*. Dalam mengukur hasil belajar matematika siswa, peneliti mengambil nilai dari raport siswa pada semester Ganjil. Adapun materi pembelajaran matematika kelas VIII Pada semester ganjil yaitu:

- a. Pola Bilangan
- b. Koordinator Kartesius
- c. Relasi dan Fungsi
- d. Persamaan Garis Lurus

³⁶Indah Budiarti dan Abdul Hajar, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016", Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2 No 3, September-Desember 2016, 144.

e. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Tabel 4.6 Hasil Belajar Awal Siswa

Nama Responden	Hasil Belajar
AR	Cukup
DI	Cukup
YI	Cukup
RO	Cukup
RL	Baik
AI	Cukup
IS	Cukup
SF	Cukup
MS	Cukup
MR	Cukup
RD	Cukup
AP	Baik
MN	Cukup
JR	Baik
MA	Cukup
FL	Cukup
MI	Cukup
AR	Cukup
RV	Cukup
JA	Cukup

Dari tabel 4.6 dapat kita ketahui bahwa 17 dari 20 Responden memiliki hasil belajar yang cukup, dan 3 dari 20 Responden mempunyai hasil belajar matematika yang baik. Setelah dilakukan analisis deskriptif rata-rata nilai hasil belajar awal matematika siswa adalah 78,75 dengan kualifikasi cukup. Setelah dilakukan penelitian, rata-rata hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Palopo adalah 78,1.

Menurut Suryabrata dalam Noor Kamari Pratiwi, faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu internal dan eksternal.³⁷ Dalam pembahasan ini peneliti mencoba menghubungkan antara aspek dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar dengan hasil data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 14 Palopo, siswa SMP Negeri 14 Palopo ketika berkumpul dengan temannya lebih senang membahas tentang game daripada harus membahas tentang pelajaran. Ada juga beberapa siswa SMP Negeri 14 Palopo yang hanya menghabiskan waktunya setiap hari hanya untuk bermain game online dan tidak belajar.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Suryabrata dalam Noor Kamari Pratiwi, bahwa faktor sosial lain yang memengaruhi prestasi dan hasil belajar adalah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar seorang siswa.³⁸

Dalam pembahasan ini juga peneliti mencoba menghubungkan antara aspek dari game online dengan hasil belajar matematika siswa, berdasarkan analisa dari dua aspek. Berikut penjelasannya: Untuk siswa yang memiliki penggunaan game dan frekuensi game onlinenya rendah rata-rata nilai hasil belajar matematikanya juga rendah. Setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut lebih menyukai kegiatan bermain game online dari pada belajar, dan

³⁷ Noor Kamari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang", Jurnal Pujangga. Vol 1. Nomor 2, Desember 2015, 82-83.

³⁸ Noor Kamari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang", Jurnal Pujangga. Vol 1. Nomor 2, Desember 2015.

apabila siswa tersebut kumpul dengan teman-temannya mereka lebih suka bermain game online bersama daripada harus mendiskusikan pelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika” maka peneliti akan memberikan kesimpulan dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya yakni:

1. Realitas penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Palopo tergolong dalam kualifikasi rendah. Untuk frekuensi bermain game online siswa SMP Negeri 14 Palopo menunjukkan bahwa sebanyak 13 dari 20 siswa memiliki frekuensi bermain kurang dari 1 jam/ harinya dengan kualifikasi rendah dan game online yang paling digemari oleh siswa SMP Negeri 14 Palopo adalah *Free Fire* dengan presentase 80% siswa menyukai game tersebut. Jika dilihat secara umum penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo tergolong rendah, namun demikian ada beberapa siswa yang bermain game online dengan frekuensi yang sangat tinggi. Setelah dilakukan wawancara ternyata siswa tersebut lebih senang berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain game online daripada belajar.
2. Perilaku sosial siswa SMP Negeri 14 Palopo yang bermain game online terletak pada kualifikasi tinggi. Perilaku sosial siswa tergolong sudah baik, dimana siswa mampu tetap menjaga sifat sopan santun, bercengkrama, dan menghargai satu sama lain walaupun siswa sedang bermain game online.

3. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Palopo yang bermain game online terletak pada kualifikasi cukup dengan nilai rata-rata 78,1.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Orang tua diharapkan mampu memberikan pengawasan kepada anak-anak agar tidak terlalu berfokus bermain game online dan membatasi waktu bermain game online. Untuk orang tua juga diharapkan agar mampu memberikan pengawasan terhadap waktu belajar anak-anak di rumah.
2. Bagi siswa diharapkan mengurangi penggunaan game onlinenya agar waktu belajar dapat digunakan semaksimal mungkin.
3. Penggunaan game online pada siswa SMP Negeri 14 Kota Palopo tergolong rendah, namun hasil belajar matematika siswa masih cukup. Mungkin ada beberapa variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa tersebut, sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan variabel yang lain.
4. Untuk pihak sekolah diharapkan bisa mengundang orang tua siswa ke sekolah untuk mensosialisasikan bagaimana penggunaan smartphone/handphone yang baik agar siswa tidak kecanduan bermain smartphone/handphone dan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. 2016. "Bahaya Game", (Solo; Aqwam).
- Andriyanto, Yuli Skripsi "Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang", (Semarang: Universitas Semarang, 2019).
- Azwar, Syaifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).
- Budiarti, Indah dan Abdul Hajar, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No 3, September-Desember 2016.
- Departemen Agama. 2017 *Al Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung Diponegoro).
- Edi, Fendi rosi sarwo, "Teori Wawancara Psikodignostik", (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016).
- Fathurrahman, Arif, "Pengaruh Perilaku Sosial Antar Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs. Baitul Hidayah Nw Midang tahun pelajaran 2015/2016", (Mataram: IAIN Mataram, Skripsi 2017).
- Isrok', et al., *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020).
- Kurniawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, 2019. "Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan" (Cet I, Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA).
- Mundir. 2013. "Statistik pendidikan; Pengantar analisis data untuk penulisan skripsi dan tesis", (Yogyakarta: Pustaka Belajar).
- Nisrima, Siti Muh. Yunus, dan Erna Hayati, "Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", Vol. 1 No 1, Agustus 2016.
- Novaliandry, Dony, *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif*", *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol. 2 Nomor 6, September 2013.

- Nurdin dan Munzir, “*Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 6 No 3, November 2019.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati.2019 “*Metodologi Penelitian Sosial*”, (Surabaya:Media sahabat cendekia).
- Nurfirdaus, Nunu dan Risnawati,” *Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa*”, *Lensa Pendas*, Vol.4 No.1, Februari 2019.
- Nurhayati, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina*”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol.4 No 10, Mei 2014.
- Pratiwi, Noor Kamari, “*Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang*”, *Jurnal Pujangga*. Vol 1. Nomor 2, Desember 2015.
- Prayogo, Arif. Skripsi: “*Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019*”, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019).
- Przybylski, Andrew. 2014. *A Little Video Game Playing Linked With Better Adjusted Children*.<https://www.ox.ac.uk/news/2014-08-04-little-video-game-playing-linked-better-adjusted-children>. (diakses tanggal 26 Agustus 2020).
- Putra, Erik Ade, “*Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kulumbuk Padang*”, *E- JUPEkhu*. Vol 4. No 3, September 2015.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*, (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2010).
- Rikarahim dan Muh. Yusuf Hidayat, “*Perbandingan Perilaku Sosial Melalui Model Pembelajaran Group Investigation dan Think Pair Share Siswa Mata Pelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 1 Soromandi Kab. Bima*”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3 No 2, September 2015.
- Salim, Agung.”*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam*”,(Gowa:UIN Makassar, Skripsi 2016).
- Sudaryono. 2016”*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Jakarta: Kencana).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sumarni, "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Kerja Kelompok Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa 4.12 (2015).

Syafi'I, Ahmad, dkk, "*Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*", Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No. 2, Juli 2018.

Winarni, Isti. Skripsi: "*Pengaruh penggunaan game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*", (Salatiga: IAIN SALATIGA, 2019).







**DOKUMENTASI
WAWANCARA**

INSTRUMEN PENELITIAN
PANDUAN WAWANCARA UNTUK SISWA

1. Apakah Siswa Lebih Suka Bermain Game Online Sendiri Atau Bersama Dengan Teman-Teman?
2. Apakah Siswa Berbicara Kasar Dalam Bermain Game Online Bersama Dengan Teman-Teman?
3. Apakah Siswa Biasa Bermain Game Online Lebih Dari Tiga Jam / Harinya?
4. Apakah Siswa Sering Begadang Untuk Bermain Game Online?
5. Apakah Siswa Sering Berbohong Kepada Temannya?
6. Apakah Siswa Sering Berbohong Kepada Gurunya?
7. Apakah Siswa Sering Berbohong Kepada Orang Tuanya?
8. Apa Yang Siswa Lakukan Saat Berkumpul Dengan Teman-Temannya?
9. Apakah Siswa Sering Mengeluarkan Kata-Kata Kasar Saat Berkumpul Dengan Temannya?
10. Apakah Siswa Mempunyai Waktu Belajar Setiap Harinya?
11. Apa Yang Membuat Siswa Menyukai Game Online?
12. Bagaimana Siswa Menyikapi Ketika Sedang Bermain Game Online Bersama Dengan Temannya Namun Tiba-Tiba Orang Tuanya Menyuruhnya? Apakah Siswa Menghentikan Permainannya?

Nama : Arifin Ardiansyah

Kelas : VIII. A

Percakapan Wawancara.

WAHYU : "Halo, Assalamualaikum dek."

ARIFIN : "Walaikumsalam kak".

WAHYU : "Saya Wahyu dek, Mahasiswa IAIN Palopo".

ARIFIN : "Iye kak, ada apa ya kak"?

WAHYU : "Begini dek", "waktu hari kan ada angket yang adek isi toh"?

ARIFIN : "Iye kak, ada"

WAHYU : "Jadi begini dek", "saya mau tanya adek lebih lanjut mengenai penggunaan game online dengan perilaku sosial ta". "karena dari hasil angket adek berada dalam kategori tinggi untuk penggunaan game online dan perilaku sosialnya dek".

ARIFIN : "Iye kak."

WAHYU : "Kalau adek bermain game, biasanya lebih suka sendiri atau sama teman-temannya?"

ARIFIN : "Lebih suka sama teman-teman kak, soalnya lebih seru."

WAHYU : "Ok dek, terus kalau adek bermain game online sama teman-teman sering k adek berbicara kotor atau kasar?"

ARIFIN : "Kalau untuk berbicara kotor sma kasar tidak pernah kak".

WAHYU : "Iya dek, "terus kalau misalnya adek sementara main game terus tiba-tiba ibu menyuruh adek untuk pergi membeli sesuatu", "apakah adek tetap menyelesaikan permainan game terlebih dahulu atau langsung menghentikan bermain game online dan pergi."

ARIFIN : "Berhenti bermain kak."

WAHYU : "Baik dek. saya kira itu saja yang saya tanyakan. terima kasih atas waktunya dek."

ARIFIN : "Iya kak."

Nama : Muhammad Sadli

Kelas : VIII.B

Percakapan Wawancara:

WAHYU : “Assalamualaikum”

SADLI : “Walaikumsalam”

WAHYU : “Sini dulu duk dek, ada yang ingin saya tanyakan.”

SADLI : “Iye kak.”

WAHYU : “Waktu hari ada angket kita isi toh”?

SADLI : “ada kak”

WAHYU : “Nah dari angket yang adek isi itu ternyata perilaku sosial dan frekuensi bermain game onlinenya masuk dalam kategori tinggi”. Jadi saya mau tanya adek lebih lanjut kenapa bisa begitu”.

SADLI : “Iye Kak.”

WAHYU : “Jadi begini dek, adek biasa bermain game online lebih dari 3 jam/hari”. “terus yang saya mau tanyakan apakah adek sering sampai begadang tengah malam hanya karena bermain game online?”

SADLI : “Iye kak”, “sering begadang, tapi sampai pukul 23:00 tidak pernah sampai pagi”.

WAHYU : “Ok dek. Terus kalau main game sama teman-temannya sering ka adek bohongi temannya?”

SADLI : “Tidak Kak”

WAHYU : “Terus kalau sama orang tuanya sering bohong?”

SADLI : “Tidak juga kak”

WAHYU : “Kalau sama gurunya di sekolah sering k adek bohongi?”

SADLI : “Tidak kak”

WAHYU : “Ok dek, saya kira itu saja dek. terima kasih atas waktunya.”

SADLI : “Baik Kak”.

Nama : Yudi

Kelas : VIII.C

Percakapan Wawancara:

WAHYU : “Assalamualaikum dek”

YUDI : “Waalaikumsalam kak”

WAHYU : “Begini dek, waktu hari ada angket penelitian yang kita isi toh?”

YUDI : “Iya kak”

WAHYU : “Jadi dari angket yang adek isi, ternyata adek ini memiliki perilaku sosial yang tinggi namun hasil belajarnya kurang”. “Jadi saya mau tanya-tanya ki lebih lanjut dek kenapa bisa begitu”.

YUDI : “Iye kak”

WAHYU : “baik dek. Kalau adek kumpul dengan teman-temannya, apa yang biasa kita cerita dek?”

YUDI : “kalau kumpul dengan teman-teman biasa cerita tentang game kak”.

WAHYU : “Kalau tentang pelajaran dek?”

YUDI : “Tidak pernah kak”

WAHYU : “Lebih suka kumpul dengan teman atau belajar dek?”

YUDI : “Kumpul sama teman kak”

WAHYU : “Baik dek. terus kalau kumpul dengan teman-temannya biasa ki cerita sambil mengeluarkan kata-kata kasar dek?”

YUDI : “Tidak pernah juga kak”

WAHYU : “Oke dek” saya kira itu saja, terima kasih atas waktunya.”

YUDI : “Iya kak”

Nama : Aldi

Kelas : VIII.A

Percakapan Wawancara:

WAHYU : “Haloo, Assalamualaikum dek.”

ALDI : “Waalaikumsalam kak”

WAHYU : “Saya Wahyu dek, Mahasiswa IAIN Palopo”

ALDI : “Iya kak, ada ya kak?”

WAHYU : “Jadi begini dek”, “waktu hari adek isi angket penelitian saya, terus dari hasil angket ternyata adek itu penggunaan game online tinggi dan hasil belajar matematikanya rendah.” “Jadi saya mau tanya ki lebih lanjut kenapa bisa begitu dek”

ALDI : “Iya kak”

WAHYU : “Baik dek”, “Apa yang membuat adek suka main game online dek?”

ALDI : “Karna seru dan asik kak”

WAHYU : “Mana yang sering adek lakukan setiap hari main game atau belajar?”

ALDI : “Main game kak.”

WAHYU : “Baik dek”, “Jadi adek lebih suka main game daripada belajar?”

ALDI : “Iya kak”

WAHYU : “Baik dek”, “Saya kira itu saja terima kasih atas waktunya dek”.

ALDI : “Iya Kak”.

Nama : Muhammad Ibra Al- Fajri Sirdan

Kelas : VIII.B

Percakapan Wawancara:

WAHYU : “Halo, Assalamualaikum dek”.

IBRA : “Waalaikumsalam”.

WAHYU : “Saya Wahyu dek, Mahasiswa IAIN Palopo”.

IBRA : “Iya kak”.

WAHYU : “Jadi begini dek”, “waktu hari adek isi angket penelitian saya”, “Terus dari hasil angket ternyata adek ini frekuensi bermain game onlinenya tinggi dan hasil belajar matematikanya cukup dek”. “Jadi saya mau tanya ki lebih lanjut kenapa bisa begitu dek”.

IBRA : “Iya kak”.

WAHYU : “Apakah betul bahwa adek dapat bermain game lebih dari tiga jam/harinya”?

IBRA : “Iya kak, betul”.

WAHYU : “Jadi tiap hari adek bermain game online selama lebih dari tiga jam”?

IBRA : “Iya kak”.

WAHYU : “Terus untuk waktu belajarnya kapan dek”?

IBRA : “Jarang belajar kak”

WAHYU : “Jadi adek ini belajarnya jarang ya?”

IBRA : “Iya kak”.

WAHYU : “Baik dek, saya kira itu saja terima kasih atas waktunya”

IBRA : “Iya kak”.



LEMBAR VALIDITAS

LEMBAR VALIDASI ANKET PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN PERILAKU SOSIAL SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII /Genap
Pokok Bahasan : Game online

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket tentang penggunaan game online dan perilaku sosial siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"


No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,



Angriani, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI ANKET PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN PERILAKU SOSIAL SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII /Genap
Pokok Bahasan : Game online

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket tentang penggunaan game online dan perilaku sosial siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

(Signature)
()

LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN PERILAKU SOSIAL SISWA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Genap
Pokok Bahasan : Game online

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket tentang penggunaan game online dan perilaku sosial siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

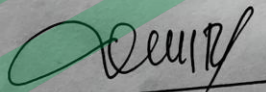
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,


(NURHAENI, S.Pd)



PERSURATAN



1 2 0 2 1 1 9 0 0 9 0 0 1 7

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 17/IP/DPMPSTP/I/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2018 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : WAHYU
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Alamat : Dsn. Seba-seba Barat Kab. Luwu
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 16 0204 0076

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

ANALISA PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Lokasi Penelitian : SMP NEGERI 14 PALOPO
 Lamanya Penelitian : 22 Januari 2021 s.d. 22 Maret 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 22 Januari 2021
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



ANDI AGUS MANDASINI, SE, M.AP
 Pangkat : Penata
 NIP : 19780805 201001 1 014

- Tembusan:
1. Kepala Badan Kepegang Prof. Sul-Sel;
 2. Walikota Palopo
 3. Bopdim 1483 SWG
 4. Kaprores Palopo
 5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
 6. Kepala Badan Kepegang Kota Palopo
 7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIBING

Setelah menelaah dengan saksama proposal penelitian skripsi berjudul: Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa.

Yang ditulis oleh :

Nama : WAHYU

NIM : 16 0204 0076

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini di buat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Muhaemin, MA.

Tanggal: 15-4-2021

Pembimbing II



Muh. Hajarul Aswad, M.Si.

Tanggal: 15 April 2021





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
Jl. Agatis Telp. 0471-22076 Fax 0471-325195 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Ketua Prodi Tadris Matematika menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini telah mampu membaca Al-Qur'an dan dapat dipertanggungjawabkan.

Nama : WAHYU
NIM : 16.0204.0076
Program Studi : Tadris Matematika
Jurusan : Ilmu Keguruan
Alamat/ No. Hp : Dusun Seba-Seba Barat / 082291160156

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I
Fak. Tarbiyah & Ilmu Keguruan



Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740602 199903 1 003

Dusun Seba-Seba Barat, 01 April 2021
Ketua Prodi Tadris Matematika
Hajarul Aswad, M.Si.
NIP. 19821103 201101 1 004



Catatan :

Sudah lancar Mengaji



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 14 PALOPO

Jalan Poros Salubattang Lamasi, Kel. Salubattang, Kec. Telluwanua, Palopo

KETERANGAN PENELITIAN

NNo: 421.3/094/SMP.14/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ARIPIJ JUMAK
NIP : 19670403 200012 1 002
Pangkat / GOL : PEMBINA Tk. I, IV/b
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

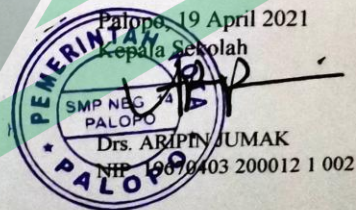
Nama : WAHYU
Nim : 16 0204 0076
Tempat Tanggal Lahir : Mauris, 26 Mei 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah / Matematika
Alamat : Dsn. Seba-seba Barat Kab. Luwu

Benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul
" **ANALISA PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PRILAKU SOSIAL DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 14 PALOPO**"
Selama 2 (dua) bulan, mulai pada tanggal 22 Januari 2021 s/d 22 Maret 2021 berdasarkan
Surat dari Dinas PM dan PTSP, Nomor. 17/IP/DPMPTSP/I/2021

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 April 2021

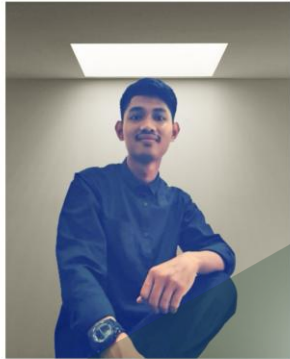
Kepala Sekolah



Drs. ARIPIJ JUMAK

NIP. 19670403 200012 1 002

RIWAYAT HIDUP



Wahyu, lahir di Mauris pada tanggal 26 Mei 1999, Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Syamsuddin dan ibu Samsuriana. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Seba-Seba Barat, Kecamatan Walenrang Timur Kabupaten Luwu.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN 347 Lamasi Pantai kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 9 Palopo hingga tahun 2013. Tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Palopo hingga tahun 2016. Setelah lulus SMA di Tahun 2016, dan melanjutkan pendidikan di Perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan mengambil program studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis pada akhir studinya menulis sebuah skripsi yang berjudul Analisis penggunaan game online terhadap perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Palopo.