

STUDI KOMPARASI PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA YANG SANGAT GEMAR, KADANG-KADANG DAN TIDAK GEMAR BERMAIN *GAME ONLINE* DI KELAS V SDN 15 SEMPALAI KECAMATAN TEBAS TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nazrin

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
Nazrinpgmi@gmail.com

Eliyah

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
Eliyah.arhadi@gmail.com

Arnadi

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to reveal the significant differences between student achievement in mathematics subjects who like, sometimes and do not like playing online games in class V SDN 15 Sempalai, Tebas District, 2019/2020 academic year. This study uses a mixed approach or Mix Method. The type of research used is Sequential Exploratory Design. The number of research samples totaling 44 people is the whole of the research population, so this research is called population research or saturated population. Data collection techniques using interviews, and documentation. The qualitative data analysis technique used is the Miles and Huberman model, while the quantitative data analysis technique uses the One Sample t test and One Way Anova analysis. The results showed that; There is no significant difference between the learning achievement of students in the group who really likes, sometimes and does not like to play online games, seen from the value of learning achievement in Mathematics for Class V at SDN Sempalai. This is evidenced by the value of Sig. One Way Anova analysis of $0.298 > 0.05$; it means that H_0 is accepted and H_a is accepted, that is, there is no significant difference between mathematics learning achievement of fifth grade students at SDN 15 Sempalai. With the average of each group: The group who really likes to play online games: 46%; Group that occasionally plays online games: 45%; and Groups who do not like to play online games: 51.21%

Keywords: Learning Achievement, Students, Online Games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tentang perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain *game online* di kelas V SDN 15 Sempalai Kecamatan Tebas Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran atau *Mix Method*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Sequential Exploratory Design*. Jumlah sampel penelitian berjumlah 44 orang merupakan keseluruhan dari populasi penelitian sehingga

penelitian ini disebut penelitian populasi atau populasi jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah model *Miles and Huberman*, sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis *One Sample t test* dan *One Way Anova*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik pada kelompok yang sangat gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain game online, dilihat dari nilai prestasi belajar Matematika Kelas V di SDN Sempalai. Ini dibuktikan dengan nilai Sig. analisis *One Way Anova* sebesar $0,298 > \text{dari } 0,05$; artinya H_0 diterima dan H_a diterima, yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar Matematika siswa kelas V di SDN 15 Sempalai. Dengan rata-rata masing-masing kelompok: Kelompok yang sangat gemar bermain game online: 46%; Kelompok yang kadang-kadang bermain game online: 45%; dan Kelompok yang tidak gemar bermain game online: 51,21%.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Peserta Didik, *Game online*.

PENDAHULUAN

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru (Muhammad Fathurrahman dan Sulistyorini, 2012:118). Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Menurut Winn dan Fisher mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Kustiawan, 2018:5).

Kecanduan game online yang dialami peserta didik dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dan banyak kehilangan waktu belajar mereka (Muhibbin Syah, 2008:102). Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Ancaman paling umum saat peserta didik kecanduan adalah ketidakmampuannya berkonsentrasi dalam belajar, menurunnya semangat belajar, dan menurunnya rasa tanggungjawab sebagai pelajar.

Belajar adalah *key term*, "istilah kunci" yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hamper selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan, misalnya psikologi pendidikan dan psikologi belajar. Karena pentingnya arti belajar, maka bagian terbesar upaya riset dan eksperimen psikologi belajar pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia (Muhibbin Syah, 2015:59).

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata yaitu, “prestasi” dan “belajar”, pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan (Muhammad Fathurrahman & Sulistyorini, 2012:118). Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (achievement) berbeda dengan hasil belajar (learning outcome). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Zaenal Arifin, 2009:12).

Secara umum ada 2 faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam. Semua faktor tersebut harus berkontribusi sinergik satu sama lain karena mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya (M. Dalyono, 2007:55).

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (M. Ngalm Purwanto, 2002:82).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang dan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini termasuk penelitian kualitatif di lanjutkan ke penelitian kuantitatif. Lebih tepatnya penelitian ini menggunakan pendekatan campuran atau *Mix Method*. Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian komperatif. Penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan antara 2 (dua) variabel atau lebih (Sugiono, 2013:106).

Jadi penelitian ini membuktikan perbandingan antara variabel prestasi belajar peserta didik terhadap variabel yang sangat gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain game online di kelas V SDN 15 Sempalai. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil penelitian apa adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan antara prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang sangat gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain *game online*

Sebelum melanjutkan penelitian ke analisis *one way anova* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat Parametrik. Yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Berikut hasil uji normalitas 1-sample K-S:

Tests of Normality			
	Kelompok Bermain Game	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk

		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestasi Belajar Matematika	Sangat Gemar Bermain Game Online	.209	12	.154	.871	12	.067
	Kadang-Kadang Bermain Game Online	.161	18	.200*	.921	18	.134
	Tidak Pernah Bermain Game Online	.159	14	.200*	.905	14	.132
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji normalitas merupakan satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, maka data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Tentunya kalau data yang baik itu adalah data yang berdistribusi normal. Dari uji 1-Sample K-S di atas diperoleh nilai sebagai berikut:

- Nilai signifikansi kelompok yang sangat gemar bermain game online (Sig. 154) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Nilai signifikansi kelompok yang kadang-kadang bermain game online (Sig. 200) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Nilai signifikansi kelompok yang tidak gemar bermain game online (Sig. 200) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, penelitian selanjutnya adalah penelitian *one way Anova*. Pada analisis One way anova juga terdapat uji homogenitas. Atau lebih tepatnya uji homogenitas diperoleh dengan hasil uji one way anova, berikut output SPSS uji one way anova:

Tabel 4.15
Descriptives

Prestasi Belajar Matematika								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Sangat Gemar Bermain Game Online	12	46.08	9.090	2.624	40.31	51.86	33	57
Kadang-Kadang Bermain Game Online	18	45.00	10.738	2.531	39.66	50.34	30	62
Tidak Pernah Bermain Game Online	14	51.21	13.891	3.712	43.19	59.23	31	70
Total	44	47.27	11.518	1.736	43.77	50.77	30	70

Pada Tabel (Descriptives) menunjukkan deskripsi dari variabel-variabel yang dianalisis dengan jumlah peserta didik 44 orang terdiri dari Kelompok Satu= 12 orang yang sangat gemar bermain game online; Kelompok Dua= 18 orang yang kadang-kadang bermain game online; Kelompok Tiga= 14 orang yang tidak gemar bermain game online.

- a. Kelompok Sangat Gemar Bermain Game Online: rata-rata = 46,08; simpang baku = 9,090; nilai terkecil (minimum) = 33 dan nilai terbesar (maksimal) = 57.
- b. Kelompok Kadang-Kadang Bermain Game Online: rata-rata = 4,00; simpang baku = 10,738; nilai terkecil (minimum) = 30 dan nilai terbesar (maksimal) = 62.
- c. Kelompok Tidak Pernah Bermain Game Online: rata-rata = 51,21; simpang baku = 13,891; nilai terkecil (minimum) = 31 dan nilai terbesar (maksimal) = 70.

Tabel 4.16

Test of Homogeneity of Variances			
Prestasi Belajar Matematika			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.463		241	.098

Pada tabel (**Test of Homogeneity of Variances**) menunjukkan hasil uji homogenitas dari varians. Fungsinya untuk menguji apakah varians tersebut homogen atau tidak homogen dianalisis sebagai berikut:

Ha : Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok Tidak Homogen

Ho : Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok Homogen

Kaidah Keputusan

Jika $\alpha = 0,05$ lebih besar atau sama dengan nilai Sig. atau nilai Sig $\leq 0,05$; maka Ha diterima dan Ho ditolak artinya Tidak Homogen.

Jika $\alpha = 0,05$ lebih kecil atau sama dengan nilai Sig. atau nilai Sig $\geq 0,05$; maka Ha diterima dan Ho ditolak artinya Homogen.

Berdasarkan hasil analisis SPSS uji Homogenitas di atas, diperoleh nilai Sig sebesar 0,098 > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok adalah **Homogen**. Jadi, ketiga varians (prestasi belajar pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok [Kelompok Satu, Kelompok Dua, dan Kelompok Tiga]) tersebut homogeny (sejenis). Dapat juga dikatakan bahwa ketiga variabel tersebut adalah **Homogen**.

Keterangan: bahwa data ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis parametris (one way analysis), jika data ini tidak homogen, maka dianalisis dengan menggunakan analisis nonparametris. Jadi asumsi kesamaan varians untuk uji ANOVA sudah terpenuhi.

a. Uji one way anova

ANOVA					
Prestasi Belajar Matematika					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	327.453	2	163.727	1.248	.298
Within Groups	5377.274	41	131.153		
Total	5704.727	43			

Pada tabel (ANOVA) ini digunakan untuk menguji signifikansi dan mengambil kesimpulan setelah data terbukti homogen. Apakah rata-rata prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok, terdapat perbedaan yang signifikan atau sama. Untuk itu diperlukan Tabel F yang ada kaitannya dengan F_{hitung} dengan F_{tabel} .

Berdasarkan **Tabel ANOVA** atau F_{tes} , ternyata didapat F_{hitung} adalah 1,248 dengan tingkat signifikan 0,298. Untuk membuktikan apakah pengujian ini signifikan atau tidak, maka digunakan uji $\alpha = 0,05$.

Pengajuan Hipotesis:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok.

H_o : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok.

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$; maka tolak H_o artinya signifikan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ terima H_o artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan: $\alpha = 0,05$

Carilah nilai F_{tabel} menggunakan Tabel F dengan rumus:

$F_{tabel} = F_{\{(1-\alpha) \text{ (dk pembilang = 2), (dk penyebut = 44 - 2 - 1)}\}}$

Kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang sangat gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain game online ketiga kelompok. Ternyata probabilitas (0,298) lebih besar dari 0,05 atau $298 > 0,05$, sehingga model anova tidak dapat dipakai untuk menguji signifikansi antar varians. Jadi rata-rata prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika ketiga kelompok tersebut memang sama (homogen).

KESIMPULAN

Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar peserta didik pada kelompok yang sangat gemar, kadang-kadang dan tidak gemar bermain game online pada nilai prestasi belajar Matematika Kelas V di SDN Sempalai. Ini dibuktikan dengan nilai sig analisis One Way Anova sebesar $0,298 > 0,05$; artinya H_o diterima dan H_a diterima. Yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar matematika siswa kelas V di SDN 15 Sempalai. Dengan rata-rata masing-masing kelompok:

Kelompok yang sangat gemar bermain game online: 46; Kelompok yang kadang-kadang bermain game online: 45; dan Kelompok yang tidak gemar bermain game online: 51,21.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aris dan Jihad. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Adnan Mahdi, Mujahidin. 2014. *Panduan Penelitian Praktis untuk Menyusun (Skripsi, Tesis, & Disertasi)*. Bandung: Alfabeta
- Ahmad Tanzeh. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Teras.
- Alif Harzan. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita
- Andi Kurniawan. 2011. *Adakah Sedikit Waktu Untukku*: True Story. Jakarta: Gramedia
- Andri Arif Kustiawan, 2018. *dkk, Jangan Suka Game Online Pengaruh Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA
- Anhar. 2010. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: AdamSains
- Ari Prabawati. 2010. *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*. Yogyakarta: Andi
- Conny Semiawan. 2012. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Grasindo
- Nisa, H., Aslan, A., & Sunantri, S. (2021). UPAYA GURU PAI DALAM KURIKULUM 2013 DALAM PERSIAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 16 SUNGAI RINGIN. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 9(2), 219-226.
- Widjaja, G., Bhattacharya, S., Maarif, M. A., & Aslan, A. (2022). Anti-Radicalism Islamic Education Strategy in Islamic Boarding Schools. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 6(2), 74-85.
- Aslan, A. (2017). Makna Pendidikan Karakter Dalam Strategi Pembelajaran Di Setiap Sendi-Sendi Pendidikan. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 4(2).
- Aslan, A. (2017). Pumping Teacher dalam Tantangan Pendidikan Abad 21. *Muallimuna*, 2(2), 89-100.
- Aslan, A. (2019). SEJARAH PERJALANAN KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM DI MALAYSIA. *TaLimuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 29-45.
- Aslan, A. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis imtaq dan iptek di era revolusi industri 4.0 pada mata pelajaran sains madrasah ibtidaiyah. *TaLimuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 1-15.
- Aslan, A. (2017). Strategi Pembelajaran Dalam "Go Sport" Kurikulum Pendidikan Karakter. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 10-19.
- Darma. 2011. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita
- Dwijoseputro. 2007. *Belajar Sejati Versus Kurikulum Nasional*. Yogyakarta: Kanisius
- Hadari Nawawi. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: Gajah Mada University Press
- Hanni Sofia dan Budhi Prianto. 2015. *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara
- Harun Rasyid. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu Sosial dan Agama*. Pontianak: STAIN Pontianak.
- Henry Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Januar dan Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Isnani
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- M. Toha Anggoro. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhibbin Syah. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali
- Nasution, S. 2007. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

- Prayitno. 2012. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Rahayu (2015) dengan judul "*Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderating (Studi Kasus di Kelas V SD Negeri 128/II Kebon Baru Jakarta Pusat)*".
- Rocky Sainaqri (2014) dengan judul "*Pengaruh Bermain Game Online terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Wonogiri*".
- Sri Esti Muryani Djiwandono. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Subana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sugiyono. 1998. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Intima
- Varia Winansih. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Medan: La TansaPress
- W. Gulo. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo
- Yee-Jin Shin. 2013. *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Noura Books