

**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VI SDN DALPENANG 1
SAMPANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
sebagai Salah Satu Prasyarat Untuk Mendapatkan
Gelara Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
FITRIATUL HIJRIYAH
NIM130611100231**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul

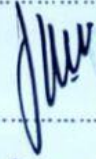
**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VI SDN DALPENANG 1
SAMPANG**

Oleh:

FITRIATUL HJRIYAH
NIM 130611100231

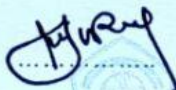
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
Di depan Dewan Penguji dan disetujui
Pada tanggal 11 Januari 2018

Menyetujui,

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. NIP. 198310202010121003		11 Januari 2018
Pembimbing II	Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. NIP. 198807012014041001		11 Januari 2018
Koordinator Program Studi PGSD	Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd. NIP. 198811232014041001		11 Januari 2018

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pada tanggal 12 Januari 2018

Dewan Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. NIP. 198310202010121003		12 Januari 2018
2. Indah Setyo Wardhani, S.Pd., M.Pd. NIP. 198307282015042002		12 Januari 2018
3. Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd. NIP. 198203072015044003		12 Januari 2018

Mengesahkan:


Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Dekan,

Sulaiman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197102112006041001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriatul Hijriyah

Tempat tanggal lahir : Sampang, 13 Maret 1994

NIM : 130611100231

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang” adalah benar-benar hasil karya tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim dan disebutkan sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 1 Desember 2017
Yang membuat pernyataan,




Fitriatul Hijriyah
NIM. 130611100231

MOTTO

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan),
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya
kepada Tuhanmulah engkau berharap”**
(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha
yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang
manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa
berusaha...”

“Doa Ibu adalah doa yang paling utama dan paling
dahsyat”
(Fitriatul Hijriyah)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas kehadiratnya yang telah melimpahkan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini akan saya persembahkan untuk:

1. Ibu saya tercinta (Almh. Sriwatun), yang telah berjuang membiayai saya sampai ke Perguruan Tinggi, yang selalu mendukung dan mendoakan saya setiap waktu. Terima kasih atas segala perjuanganmu selama ini, bakti dan sayangku akan selalu tetap untukmu Ibu.
2. Bapak saya (Moh. Misbah), yang telah mendidik saya menjadi anak yang kuat, anak yang sabar, anak yang bisa menerima segala ujian dan cobaan dengan ikhlas. Yang memberikan do'a tulusnya untuk kelulusan dan kesuksesan saya.
3. Adik saya (Sulfiatur Rohmah), yang telah memberikan senyuman disaat saya sedang sedih, terus memberikan semangat untuk cepat menyelesaikan skripsi ini, dan tidak lupa do'a yang diberikan untuk kesuksesan saya.
4. Tunangan saya (Mohammad Fahrurrosi), yang senantiasa menemani saya kesana kemari demi kepentingan skripsi, yang terus memberikan semangat, dukungan serta do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat saya Siti Fartini, Nur Azizah, Nurul Hasanah dan Erna Solehatin, sahabat seperjuangan yang sama-sama menemani di saat susah ataupun senang, yang terus memberikan semangat, dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah mencurahkan limpah karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dalam rangka tugas akhir/skripsi dengan judul “Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang”. Sholawat serta salam kepada Rasulullah SAW beserta para sahabat, kerabat, serta semua ummatnya.

Fokus utama permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Mujtahidin, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan petunjuk, bimbingan, arahan, masukan, saran serta motivasi kepada penulis sejak penyusunan rancangan/proposal penelitian sampai terselesainya penulisan skripsi ini.

Melalui kesempatan ini pula, penulis sampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada yang terhormat:

1. Sulaiman, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Trunojoyo Madura yang telah mengesahkan skripsi ini;

2. Mohammad Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Trunojoyo Madura, yang telah banyak memberikan bantuan bagi penulis untuk kelancaran penulisan skripsi ini;
3. Bapak dan Ibu Dosen Pembina mata kuliah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, yang telah memberikan bimbingannya dengan penuh tanggung jawab selama penulis menempuh pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Trunojoyo Madura.
4. Kepala Sekolah dan guru kelas VI di SDN Dalpenang 1 Sampang, Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang yang telah bersedia memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data skripsi.
5. Semua rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya kepada teman-teman angkatan 2013/2014; dan
6. Semua pihak yang telah banyak bantuannya, baik secara moral, material, maupun spiritual, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, saran kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Akhir kata penulis berharap. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan, yakni dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar pada umumnya. Tiada yang lebih sempurna dari

ciptaan-Nya maka kepada-Nya kami mohon semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Amin yaa Rabbal 'Alamin*.

Bangkalan, 1 Desember 2017
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Hipotesis Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	8
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	10
2.1.3 Pengertian Kecanduan	11
2.1.4 Ciri-ciri Perilaku Kecanduan Permainan <i>Game Online</i>	14
2.1.5 Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.1.6 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	16
2.2 Tinjauan tentang Prestasi Belajar	19
2.2.1 Pengertian Belajar	19
2.2.2 Prestasi Belajar.....	21
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	21

2.2.4 Jenis dan Indikator Prestasi Belajar	24
--	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian.....	26
3.2 Objek Penelitian	27
3.2.1 Populasi	27
3.2.2 Sampel.....	27
3.3 Variabel Penelitian	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1 Angket	28
3.4.2 Wawancara	28
3.4.3 Dokumentasi.....	29
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.5.1 Lembar Angket.....	29
3.5.2 Uji Validitas	31
3.5.3 Uji Reliabilitas	32
3.6 Analisis Data	33
3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif	34
3.6.2 Uji Prasyarat	34
3.6.2.1 Uji Normalitas.....	35
3.6.2.2 Uji Linieritas	37
3.7 Uji Hipotesis.....	39
3.7.1 Uji Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	39
3.7.2 Uji Signifikansi	41
3.7.3 Koefisien Determinasi.....	42
3.8 Definisi Operasional Variabel	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	44
4.1.2 Pelaksanaan Uji Coba.....	45
4.1.3 Analisis Deskriptif Uji Coba Instrumen Penelitian.....	45
A. Hasil Uji Validitas Ahli	46

4.1.4	Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	49
4.1.4.1	Hasil Analisis Validitas Soal melalui rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	50
4.1.4.2	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Melalui rumus <i>Alpha Cronbach</i>	52
4.2	Data Hasil Penelitian	53
4.2.1	Deskripsi Hasil Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	53
4.2.2	Analisis Deskriptif Responden Penelitian dan Penggunaan Handphone	53
4.3	Analisis Deskriptif Hasil Instrumen Angket	57
4.4	Uji Prasyarat Analisis	77
4.4.1	Uji Normalitas	77
4.4.2	Uji Linieritas	78
4.5	Analisis Data Uji Hipotesis	80
4.5.1	Uji Regresi Linier Sederhana	80
4.5.2	Uji Signifikansi (Uji-t)	82
4.5.3	Uji Koefisien Determinasi.....	84
4.6	Pembahasan	84
4.6.1	Pembahasan Hasil Validitas Ahli	85
4.6.2	Pembahasan Hasil Uji Coba Instrumen Angket	85
4.6.3	Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar.....	86
4.6.4	Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa	94
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	98
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
BIODATA		

DAFTAR TABEL

Tabel:	Halaman:
Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Prestasi Belajar	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	30
Tabel 3.2 Penetapan Jawaban Skor Jawaban Angket Skala <i>Likert</i>	30
Tabel 3.3 Tabel Penolong untuk Uji validitas butir	32
Tabel 3.4 Interpretasi besarnya koefisien reliabilitas.....	33
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	34
Tabel 3.6 Tabel Penolong untuk Mencari Nilai Kolom Kelima	36
Tabel 3.7 Tabel Penolong Uji Linieritas	38
Tabel 3.8 Tabel Penolong untuk Mencari Nilai Konstanta a dan b	40
Tabel 3.9 Tabel Penolong Mencari Perhitungan Nilai Korelasi	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Instrumen Lembar Angket	47
Tabel 4.2 Kelayakan Instrumen	47
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Validator Terhadap Lembar Instrumen Angket	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Instrumen Lembar Wawancara	48
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Validator Terhadap Lembar Pedoman Wawancara	49
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validitas Tiap Butir Soal	51
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validitas Soal.....	52
Tabel 4.8 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Uji Coba	52
Analisis Deskriptif Hasil Instrumen Angket	
Tabel 4.9 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.1	58
Tabel 4.10 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.2	58
Tabel 4.11 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.3	59
Tabel 4.12 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.4	59
Tabel 4.13 Perhitungan skor pada item pertanyaan no. 5.....	60
Tabel 4.14 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.6	60
Tabel 4.15 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.7	61
Tabel 4.16 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.8	61
Tabel 4.17 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.9	61

Tabel 4.18 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.10	62
Tabel 4.19 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.11	63
Tabel 4.20 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.12	63
Tabel 4.21 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.13	64
Tabel 4.22 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.14	65
Tabel 4.23 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.15	65
Tabel 4.24 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.16	65
Tabel 4.25 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.17	66
Tabel 4.26 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.18	66
Tabel 4.27 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.19	67
Tabel 4.28 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.20	67
Tabel 4.29 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.21	68
Tabel 4.30 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.22	68
Tabel 4.31 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.23	69
Tabel 4.32 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.24	69
Tabel 4.33 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.25	70
Tabel 4.34 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.26	70
Tabel 4.35 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.27	71
Tabel 4.36 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.28	71
Tabel 4.37 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.29	72
Tabel 4.38 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.30	72
Tabel 4.39 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.31	73
Tabel 4.40 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.32	73
Tabel 4.41 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.33	74
Tabel 4.42 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.34	74
Tabel 4.43 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.35	75
Tabel 4.44 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.36	75
Tabel 4.45 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.37	76
Tabel 4.46 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.38	76
Tabel 4.47 Perhitungan skor pada item pertanyaan no.39	77
Tabel 4.48 Hasil Analisis Uji Normalitas Instrumen Angket dan Nilai Prestasi Belajar.....	78

Tabel 4.49 Hasil Uji Linieritas.....	79
Tabel 4.50 Hasil Analisis Uji Regresi Linier Sederhana	81
Tabel 4.51 Hasil Analisis Uji Hipotesis Penelitian.....	83
Tabel 4.52 Hasil Pemberian Kategori Variabel Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar:	Halaman:
Gambar 3.1 Paradigma Sederhana	26
Gambar 3.2 Rumus deskriptif persentase.....	34
Gambar 3.3 Rumus regresi linier sederhana	39
Gambar 3.4 Rumus Uji Koefisien Determinasi	42
Gambar 4.1 Diagram Responden Uji Coba Siswa SDN Karangdalem 4 Sampang	46
Gambar 4.2 Diagram Jenis Kelamin Siswa SDN Dalpenang 1 Sampang	54
Gambar 4.3 Diagram Usia Siswa SDN Dalpenang 1 Sampang.....	54
Gambar 4.4 Diagram Pekerjaan Ayah Siswa SDN Dalpenang 1 Sampang.....	54
Gambar 4.5 Diagram Pekerjaan Ibu Siswa SDN Dalpenang 1 Sampang	55
Gambar 4.6 Diagram item pertanyaan no.1 Siswa SDN Dalpenang 1 Sampang.....	56
Gambar 4.7 Diagram item pertanyaan no.2 siswa SDN Dalpenang 1 Sampang.....	56
Gambar 4.8 Diagram item pertanyaan no.3 siswa SDN Dalpenang 1 Sampang.....	57
Gambar 4.9 Garis Persamaan Regresi Linier Sederhana	81
Gambar 4.10 Grafik Aspek Intensitas Penggunaan Handphone	87
Gambar 4.11 Grafik Aspek Biaya Pembelian Pulsa	88
Gambar 4.12 Grafik Aspek Jenis <i>Game Online</i>	89
Gambar 4.13 Dokumentasi siswa yang bermain <i>game</i>	91
Gambar 4.14 Grafik Aspek Penurunan Prestasi Belajar	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Halaman:
LAMPIRAN 1	102
Lampiran 1.1 Profil Sekolah SDN Dalpenang 1 Sampang	103
Lampiran 1.2 Daftar Nama Siswa Kelas VI SDN Karangdalem 4 Sampang (Responden Uji Coba Instrumen Penelitian)	107
Lampiran 1.3 Daftar Nama Siswa Kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang (Sampel Penelitian)	108
 LAMPIRAN 2	 110
Lampiran 2.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> (Uji Coba).....	111
Lampiran 2.2 Lembar Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> (Angket Uji Coba)	112
Lampiran 2.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> (Setelah Uji Coba)	118
Lampiran 2.4 Lembar Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> (Angket Setelah Uji Coba)	119
Lampiran 2.5 Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	124
Lampiran 2.6 Lembar Pedoman Wawancara Siswa	126
 LAMPIRAN 3	 128
Lampiran 3.1 Hasil Angket Siswa Uji Coba (SDN Karangdalem 4 Sampang)	129
Lampiran 3.2 Hasil Angket Siswa setelah Uji Coba (SDN Dalpenang 1 Sampang)	136
Lampiran 3.3 Hasil Wawancara Guru (SDN Dalpenang 1 Sampang).....	146
Lampiran 3.4 Hasil Wawancara Siswa (SDN Dalpenang 1 Sampang).....	150
Lampiran 3.5 Uji Validitas Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	154
Lampiran 3.6 Uji Reliabilitas Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	157

LAMPIRAN 4.....	161
Lampiran 4.1 Rekapitulasi DataAngket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> ...	162
Lampiran 4.2 Rekapitulasi Data Prestasi Belajar Siswa	163
Lampiran 4.3 Uji Normalitas Data Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	164
Lampiran 4.4 Uji Normalitas Data Prestasi Belajar Siswa	169
Lampiran 4.5 Uji Linieritas.....	174
Lampiran 4.6 Uji Regresi Linier Sederhana	178
Lampiran 4.7 Uji Signifikansi (Uji-t).....	181
Lampiran 4.8 Koefisien Determinasi	184
Lampiran 4.9 Tabel Kolmogorov-Smirnov.....	185
Lampiran 4.10 Nilai UTS siswa SDN Dalpenang 1 Sampang	186
 LAMPIRAN 5.....	 188
Lampiran 5.1 Lembar Validasi Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>GameOnline</i> (Validator 1, Validator 2, Validator 3, Validator 4, dan Validator 5).....	189
Lampiran 5.2 RekapitulasiHasil Validasi Instrumen Angket Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	194
Lampiran 5.3 Lembar Validasi Instrumen Wawancara (Validator 1, Validator 2, Validator 3, Validator 4, dan Validator 5).....	195
Lampiran 5.4 RekapitulasiHasil Validasi Instrumen Wawancara	205
 LAMPIRAN 6.....	 206
Lampiran 6.1 Surat Pengantar Uji Coba	207
Lampiran 6.2 Surat Keterangan Uji Coba.....	208
Lampiran 6.3 Surat Pengantar Pengambilan Data	209
Lampiran 6.4 Surat Keterangan Pengambilan Data.....	210
Lampiran 6.5 Dokumentasi.....	211

Fitriatul Hijriyah. 2017. *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Dalpenang 1 Sampang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I Mujtahidin, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing II Fachrur Rozie, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan di sekolah dasar di Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan analisis kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan angket, sampel yang digunakan sebanyak 46 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan Teknik Solvin karena 2 kelompok yang diambil memiliki jumlah yang berbeda, sampel yang diambil sebanyak 2 kelas. Untuk mencari pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa melalui perhitungan uji regresi linier sederhana dan uji signifikansi. Berdasarkan uji persamaan regresi linier sederhana kontribusi yang disumbangkan variabel X terhadap variabel Y sebesar $37,813 + 2,515X$. Hasil analisis menggunakan uji signifikansi $t_{hitung} (23,0) > t_{tabel} (2,01)$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima, dengan demikian artinya terdapat pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Dengan uji determinan menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,961 maka, kontribusi yang disumbangkan kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa sebesar 92,3%.

Kata Kunci: Kecanduan bermain game online, Prestasi belajar

Fitriatul Hijriyah. 2017. The Influence of Playing Online Games Addiction Toward Study Achievement of Students Grade IV at SDN Dalpenang I, Sampang. A Thesis, Study Programe Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Educational Sciences, University of Trunojoyo Madura. Advisor I : Mujtahidin, S.Pd.,M.Pd. Advisor II : Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The main purpose of this research was to know the influence of playing online games addiction toward study achievement of students. This research was did at an elementary school in sub-district Sampang, Regency Sampang. This research was an descriptive research within a quantitative analysis. Data collecting used a questionnaire, and also 46 students for sampling. Data sampling used solving technique because it took 2 groups which had different amount. It also took 2 classes for sampling. Meanwhile, this research used simple linear regression and significance testing. Based on the simple linear regression which the similarity from x -variable for y -variable was $37,813 + 2,515X$. Analysis results which used significance testing, it was obtained that $t_{\text{score}} (23,0) > t_{\text{table}} (2,01)$, so that H_0 was declined and H_a was accepted. So the summary was there were influences of playing online games addiction toward study achievement of students. The last, determinant test showed a correlation coefficient at 0.961 . Then, the contribution of the playing online games addiction towards those students' study achievement was 92,3% .

Keywords : *Playing Online Games Addiction, Study Achievement*