

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA**

***THE INFLUENCE OF GAME ONLINE PLAYING INTENSITY ON
THE LEARNING ACHIEVEMENT OF THE STUDENTS OF
ISLAMIC EDUCATION STUDY PROGRAM OF UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA***

Mutiara Firdaus dan Dr. Muh Samsudin, M.Pd

*Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto,
Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183*

E-mail : mutiarafirds@gmail.com

E-mail : muhsam29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis intensitas bermain game online mahasiswa PAI UMY, (2) Menganalisis prestasi belajar mahasiswa PAI UMY, (3) Menemukan pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI UMY.

Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Fakultas Agama Islam. Populasi dalam penelitian ini adalah 47 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik random sampling. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan statistic deskriptif dan regresi linier sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Intensitas bermain game online mahasiswa sebanyak 47% yang mana 22 responden dengan skor kuisioner 89-95 berada pada kelompok yang tinggi (2) Prestasi belajar Mahasiswa PAI 26 mahasiswa dengan hasil persentase sebanyak 55% berada pada kelompok rendah (3) Terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI yang mana intensitas bermain game online berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah. Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar mahasiswa yaitu sebesar 27,2% dan 72,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : Intensitas, Game online, Prestasi Belajar.

Abstract

This research aims at: (1) Analyzing the intensity of online game playing of the students of Islamic Education Study Program of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, (2) Analyzing the learning achievement of the students of Islamic Education Study Program of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, (3) Finding out the online game playing intensity towards the learning achievement of the students of Islamic Education Study Program of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

The research was descriptive quantitative with simple linear regression model. The location of the research was in Faculty of Islamic Studies and the population of the research was 47 students. The sampling technique used was random sampling technique. The data collection technique used questionnaire and documentation instruments. The data analysis technique used descriptive statistics and simple linear regression.

The result of the research shows that (1) The intensity of online game playing of the students is 47% in which 22 respondents have questionnaire score of 89-95 categorized into high level group (2) The learning achievement of 26 students of Islamic Education Study Program is 55% categorized into low level group (3) There is an influence of the intensity of online game playing on the learning achievement of the students of Islami Education Study Program in which the intensity of online game playing has negative correlation with the learning achievement of the students with low correlation level. The influence of online game playing intensity on the learning achievement of the students is 27.2% and 72.8% is influenced by other factors.

Key Words: *Intensity, Online Game, Learning Achievemem*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengubah tingkah laku dan sifat perseorangan maupun kelompok. Perubahan tingkah laku dan sifat tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai seseorang khususnya oleh generasi muda. Generasi muda dalam hal ini yaitu mahasiswa yang merupakan “*agent of change*” yang maksudnya mahasiswa sebagai pemicu terjadinya sebuah perubahan karena mahasiswa mempunyai peran yang sangat penting untuk kemajuan sebuah bangsa sebagai agen penerus yang membawa perubahan positif bagi bangsa dan negara.

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini, *game* sedang populer dikalangan masyarakat tua maupun muda terutama kalangan mahasiswa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan modern dari tahun ke tahun *game* bisa dimainkan dua orang atau lebih bahkan sampai 10 orang sekaligus dalam waktu yang

bersamaan berbeda dengan *game* yang terdahulu yang maksimal hanya bisa dimainkan dua orang saja. *Game* sendiri terdiri dari *game online* dan *game offline*. *Game online* hanya bisa dimainkan jika terhubung dengan internet, sedangkan *game offline* bisa dimainkan dengan tidak terhubung dengan internet.

Game online sudah cukup lama melekat di Indonesia, terutama pada tahun-tahun terakhir ini khususnya dikalangan mahasiswa. Tidak sedikit mahasiswa yang bermain *game online* untuk sekedar *refreshing* atau sudah menjadi kesenangan bahkan ada yang sampai mengikuti lomba yang di adakan beberapa komunitas *game online* dengan hadiah yang cukup besar. Mahasiswa yang bermain *game online* bisa membagi kapan waktu untuk bermain dan kapan waktu untuk belajar.

Namun pada kenyataannya, banyak mahasiswa yang melalaikan tugas utamanya sebagai seorang pelajar dan tidak memperhatikan waktu saat bermain *game* serta penataan waktu yang dinilai kurang baik dari mahasiswa. Memainkan *game online* yang berlebihan akan berdampak buruk pada seseorang terutama pada mahasiswa dalam prestasi belajar.

Sebaiknya hal ini perlu diperhatikan lagi karena akan berpengaruh pada prestasi belajar jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar. Hal ini ditujukan kepada mahasiswa agar bisa manajemen waktu belajarnya sebaik mungkin supaya lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang dilakukan berlebihan akan berdampak buruk seperti halnya bermain *game online*. Seseorang yang berlebihan memainkan *game online* tanpa mengenal waktu akan berakibat kecanduan. Karena tingginya intensitas dalam bermain *game online* maka akan mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan. Apabila seseorang tersebut telah mengalami kecanduan, maka akan lebih memilih untuk bermain *game* daripada belajar maupun melakukan aktivitas lainnya.

Peneliti tertarik mengambil sampel mahasiswa karena penggunaan *game online* bagi mahasiswa saat ini sedang marak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PAI di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”.

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, menambah referensi terkait dengan pengaruh intensitas bermain *game*

online dan acuan untuk penelitian dengan tema yang sama yang akan diteliti pada masa depan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, yaitu: 1) Bagi Mahasiswa: memberikan pemahaman tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar, Mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. 2) Bagi Lembaga: sebagai bahan referensi mengenai tema penelitian pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis intensitas bermain game online mahasiswa PAI, untuk menganalisis prestasi belajar mahasiswa PAI dan untuk menemukan apakah ada pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI.

Pengertian intensitas dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah keadaan atau tingkat intens sesuatu¹. Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang digunakan pada aktivitas yang dipilih². Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu yang digunakan pada suatu aktivitas.

Game online adalah penggabungan antara dua kata yaitu *game* dan *online*, *game* yang berarti permainan dan *online* yang artinya dalam jaringan. Jika diartikan pengertian *game online* adalah permainan yang tidak dapat berfungsi apabila tidak tersambung jaringan internet dengan kata lain *game online* hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain *game* tersebut tersambung dengan jaringan internet. Menurut Kristianto bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis³. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Berdasarkan pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah layanan yang di dalamnya terdapat bermacam-

¹ Kbbi.web.id/intensitas diakses pada 8 Maret 2019

² Hurlock, E.B, Psikologi Perkembangan Ed.5, Erlangga, Jakarta 1997. Hal 33

³ Kristianto, Budhi, 15 Cara Menjadi Kaya dari Internet, Gava Media, Yogyakarta, 2006. Hal 41

macam jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu maupun bersama-sama dan hanya dapat dimainkan jika terhubung pada jaringan internet .

Menurut Suryabrata, prestasi dapat didefinisikan sebagai berikut : “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru perihal kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu”⁴. Tulus tu’u mengemukakan prestasi merupakan hasil yang telah dicapai ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Sedangkan prestasi belajar adalah kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru⁵ .

Jurnal yang menjadi rujukan pada penelitian ini adalah yang pertama, jurnal yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”⁶ oleh peneliti Drajat Edy Kurniawan dari Universitas PGRI Yogyakarta. Pada jurnal ini berisi tentang penggunaan *game online* yang berdampak pada sikap mahasiswa yang senantiasa menunda-nunda mengerjakan tugas, pekerjaan ataupun hal akademik lainnya. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Hasil dari penelitian ini hipotesis penelitian yang dilakukan telah teruji kebenarannya bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel intensitas bermain *game online* dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game online* yang berdampak mahasiswa yang senantiasa menunda-nunda pekerjaan maupun tugas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Yang kedua, pada jurnal yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Siswa” oleh Conni La Febrina dari Universitas Negeri

⁴ Suryabrata, Psikologi Pendidikan, Rajawali Press, Jakarta, 2006. Hal 297

⁵ Tulus, tu’u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa*, Grasindo, Bandung, 2004 hal 75

⁶ Kurniawan, Drajat Edy, 2017, Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Gusjigang Journal* Vol.3

Jakarta (2014). Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas bermain *game* on-line terhadap agresivitas siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan sampel yang diambil menggunakan teknik cluster random sampling dan simple random sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan Analisis Varian (ANOVA) Satu Jalan dan Uji-t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain *game* on-line. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua H_0 ditolak, maka H_a diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain *game online* dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game* terhadap agresivitas siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa

Yang ketiga, jurnal oleh Kukuh Pambuka Putra, dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Tingkat kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun”. Bentuk penelitian dalam jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada jurnal ini berisi tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut sebagian besar usia responden yang bermain *game* 31 (51.7%) berusia 8 tahun, sedangkan usia 9 tahun 29 (48.8%). Berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden laki-laki berjumlah 36 (60.0%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 24 (40.0%). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” maka penulis mengelompokan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen (X) bisa juga

disebut variabel terikat pada penelitian ini ialah Intensitas bermain *game online* sebagai variabel yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen. Variabel dependen (Y) atau disebut variabel bebas pada penelitian ini ialah prestasi belajar mahasiswa yang mana merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.



Keterangan:

X = Intensitas *Game online*

Y = Prestasi Belajar Mahasiswa

—————> = Pengaruh Intensitas bermain *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah, oleh peneliti dijadikan sebagai alat ukur untuk dapat dirumuskan dalam hipotesis, yang mana H_a : Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar. Dan H_o : Tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan model regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan dalam meneliti populasi maupun sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian sehingga menghasilkan data berupa angka-angka yang dapat dianalisa. Regresi merupakan model yang digunakan untuk memprediksi nilai variabel bebas atau dependen berdasarkan nilai variabel terikat atau independen⁷.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang dilakukan apabila data yang diperlukan sudah terkumpul, uji prasyarat merupakan langkah awal yang perlu dilakukan sebelum uji statistik. Uji prasyarat meliputi uji

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2018. Hal 299

normalitas dan uji linieritas yang merupakan syarat dilakukannya analisis regresi linier sederhana, jika data tidak normal dan tidak linier maka pengolahan data tidak dapat dilanjutkan, teknik analisis data yang selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan cara uji regresi linier sederhana. Uji regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independent (x) dengan variabel dependent (y)⁸. Analisis ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependent apakah ada pengaruh positif atau negatif.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kuisisioner dan dokumentasi. Menurut Sugiyono kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya⁹. Kuisisioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui intensitas penggunaan *game online* oleh mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2015. Data tentang prestasi belajar diperoleh dari indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa PAI 2015. Penyusunan kuisisioner ini menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju

Tabel Kisi-kisi kuisisioner intensitas *game online*

INDIKATOR PENGGUNAAN <i>GAME ONLINE</i>	ASPEK - ASPEK	ITEM		Jumlah
		favorable	unfavorable	
Frekuensi bermain <i>Game online</i>	- Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain <i>game</i> - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game</i> tersebut	1, 2, 6, 8, 10, 21, 25	5, 7, 9, 22, 23, 24	13
Waktu Bermain <i>Game online</i>	- Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain <i>game</i>	11, 12, 15, 16, 18, 19	3, 4, 13, 14, 17, 20	12
Total		13	12	25

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2018. Hal 300

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2018. Hal 219

Metode pengumpulan data selanjutnya adalah dengan metode dokumentasi. Menurut Khilmiyah metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang dapat catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga memperoleh data yang cukup lengkap serta sah yang bukan bersumber pada pemikiran orang¹⁰. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai profil program studi PAI , sejarah, visi dan misi, pimpinan, struktur organisasi dan fasilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada populasi mahasiswa PAI 2015 yang berjumlah 158. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada di dalam populasi¹¹ pengambilan sampel berdasarkan teori Arikunto yang mengatakan bahwa jika peneliti mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subjek tersebut. Oleh sebab itu peneliti mengambil responden 30% dari 158 yaitu 47 responden. Peneliti menyebarkan kuisioner kepada sebanyak 47 responden yaitu mahasiswa PAI angkatan 2015.

Selanjutnya dilakukan uji validitas menggunakan program SPSS versi 25 . Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan jenis *statistika korelasi product moment* dengan ketentuan jika r hitung $>$ r tabel maka pernyataan dinyatakan valid. Dengan melihat jumlah pernyataan 25 butir maka didapat nilai r tabel sebesar 0,288. Hasil olah data pada nilai r hitung seluruh item pertanyaan lebih besar dari r tabel 0,288 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel dinyatakan valid.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang mana suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama apabila digunakSan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda. Uji ini menggunakan program SPSS versi 25 menggunakan metode *Cronbach' Alpha*. Ketentuan metode ini jika Nilai *Cronbach Aplha* $>$ 0,600, maka Reliabel, sebaliknya apabila nilai *Cronbach Aplha* $<$ 0,600 mana

¹⁰ Khilmiyah, Akif, Metode Penelitian Kualitatif, Penerbit Samudra Biru, Yogyakarta, 2016. Hal 280

¹¹ Arikunto,S, Penelitian Tindakan Kelas, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2012 hal. 177

dinyatakan Tidak Reliabel. Didapat hasil olah data nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,865 lebih dari 0,600 maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

Analisis data selanjutnya ialah analisis deskriptif untuk menentukan *nilai maximum, nilai minimum, standar deviasi dan mean* menggunakan aplikasi *software* bantuan SPSS 25 *for window* pada masing-masing variabel. Pada variabel intensitas *game online* diketahui memiliki dua indikator yang mana analisis masing-masing indikator yaitu Pada indikator frekuensi *game online*, item yang telah divaliditasi yaitu item favorabel dengan nomor butir 1, 2, 6, 8, 10, 21, 25 sedangkan untuk item unfavorabel dengan nomor butir 5, 7, 9, 22, 23, 24. Skor dalam indikator ini adalah 63%, pada indikator waktu bermain *game online* item yang telah divaliditasi yaitu item favorabel dengan nomor butir 11, 12, 15, 16, 18, 19 sedangkan untuk item unfavorabel dengan nomor butir 13, 17, 20. Skor dalam indikator ini adalah 37%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perolehan skor kuesioner tertinggi berdasarkan indikator pada intensitas bermain *game online* adalah frekuensi *game online* dengan persentase sebanyak 63%. Selanjutnya pada variabel independen didapat hasil skor tertinggi yaitu 95 dan skor terendah yaitu 75. Hasil analisis statistic 85,77, standar error 0,969, standar deviasi 6,644 dan variance sebesar 44,140.

Berdasarkan analisis tersebut didapat distribusi variabel independen sebagai berikut

No	Interval (skor angket)	Frekuensi (responden)	Persentase	Kategori
1	89-95	22	47%	Tinggi
2	82-88	14	30%	Sedang
3	75-81	11	23%	Rendah
	Jumlah	47	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan intensitas bermain *game online* mahasiswa PAI dalam kategori tinggi sebanyak 47% (22 responden) dari jumlah sampel yang berjumlah 47. Data variabel prestasi belajar (Y) diperoleh dari hasil dari IPK mahasiswa pada semester 7. Oleh karena itu, untuk menentukan nilai maximum, nilai

minimum, standar deviasi dan mean menggunakan *software* SPSS versi 25 diketahui skor tertinggi yaitu 3,8 dan yang terendah yaitu 3,0. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis nilai rata-rata sebesar 3,287, standar deviasi sebesar 0,2281, range sebesar 0,8, dan variance sebesar 0,052. Penyajian data dilakukan dengan pengelompokan interval distribusi kategorisasi variabel “Prestasi Belajar Mahasiswa”

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	3,6-3,8	7	15%	Tinggi
2	3,3-3,5	14	30%	Sedang
3	3,0-3,2	26	55%	rendah
	Jumlah	47	100%	

IPK mahasiswa sebanyak 7 orang dengan hasil persentase 15% berada pada kelompok IPK tinggi, mahasiswa sebanyak 14 orang dengan hasil persentase sebanyak 30% berada pada kelompok IPK sedang dan 26 mahasiswa dengan hasil persentase sebanyak 55% berada pada kelompok rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dengan IPK yang tinggi sebanyak 7 orang dengan persentase 15% dari jumlah mahasiswa yang bermain *game online* sebanyak 47 mahasiswa.

Sebelum melakukan uji statistik langkah awal yang perlu dilakukan adalah melakukan screening terhadap data yang sudah diperoleh. Salah satu penggunaan statistik parametris adalah apabila variabelnya berdistribusi normal dan semua koefisiennya linear. Uji prasyarat memiliki tujuan untuk mengurangi hambatan dalam analisis selanjutnya sesuai dengan teknik analisis yang telah direncanakan sebelumnya. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi normalitas dan uji linieritas.

Langkah selanjutnya ialah dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak, analisis parametris seperti regresi linier mensyaratkan bahwa data harus berdistribusi normal. Hasil olah data diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), hal ini berarti data residual berdistribusi normal. Lalu dilakukan uji linieritas untuk menemukan rata-rata yang diperoleh dari kelompok data sampel yang terletak dalam garis-garis yang lurus.

Dasar pengambilan ketentuan dengan melihat angka probabilitas, jika probabilitas signifikansi $> 0,05$, artinya tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel dependen dengan variabel independen dan jika probabilitas signifikansi $< 0,05$, artinya terdapat perbedaan kelinieran antara variabel independen dengan variabel dependen. Hasil olah data menunjukkan probabilitas dalam nilai *Deviation From Linearity* signifikansi adalah $0,278 > 0,05$ maka, artinya tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel independen intensitas game online dengan variabel prestasi belajar mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa data variabel (X) independen dengan variabel (Y) dependen linier.

Setelah data berkontribusi normal dan linier langkah selanjutnya yaitu dengan uji uji heteroskedastitas untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan pada asumsi klasik heteroskedastisitas. Prasyarat yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pada *Scatter Plot*, jika titik menyebar secara tidak teratur diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka pada model regresi tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, kemudian apabila pada Scatter Plot ada pola tertentu, seperti titik yang membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit, maka terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan grafik Scotter Plot yang telah di analisis menghasilkan titik-titik menyebar secara tidak teratur dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka bisa disimpulkan model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Oleh karena itu dapat disimpulkan model regresi yang dihasilkan baik.

Uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji autokorelasi untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik autokorelasi. Prasyarat yang harus terpenuhi adalah ada tidaknya autokorelasi dalam model regresi. Untuk mengetahui hasil uji autokorelasi dengan model Durbin- Watson dengan ketentuan jika $d < dL$ atau $> 4 - dL$, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat autokorelasi. Jika d terletak antara dU dan $(4 - dU)$, hipotesis nol diterima, yang artinya tidak ada autokorelasi. Jika d terletak antara dL dan dU diantara $(4 - dU)$ dan $(4 - dL)$, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti. Berdasarkan hasil output uji autokorelasi nilai d terletak antara dU dan $(4 - dU)$, yang berarti hipotesis nol diterima, yang artinya tidak ada autokorelasi.

Dalam uji hipotesis yang dilakukan selanjutnya terdapat dua uji yg diperlukan, yaitu uji korelasi dan uji regresi linier sederhana. Untuk menguji korelasi antara pengaruh

intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa, maka diperlukan syarat yaitu apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan pedoman derajat hubungan jika Nilai *Pearson Correlation* 0,00-0,20 artinya tidak ada korelasi, jika Nilai *Pearson Correlation* 0,21-0,40 artinya korelasi lemah, jika Nilai *Pearson Correlation* 0,41-0,60 artinya korelasi sedang, jika Nilai *Pearson Correlation* 0,61-0,80 artinya korelasi kuat, jika Nilai *Pearson Correlation* 0,81-1,00 artinya korelasi sempurna

Berdasarkan uji korelasi yang telah dilakukan diperoleh nilai $\text{sig} 0,02 <$ dinyatakan berkorelasi, dengan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan melihat pedoman derajat hubungan yang telah tertulis di atas, *pearson correlation* sebesar 0,272 (negatif) dapat disimpulkan tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa dalam korelasi lemah dengan arah hubungan negatif. Kesimpulannya intensitas bermain *game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah.

Hasil uji regresi linier menunjukkan pada nilai R sebesar 0,272. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan agama islam sebesar 27,2% hasil tersebut diperoleh dari $0,272 \times 100\% = 27,2\%$. Selanjutnya untuk mengetahui faktor lain dapat diperoleh dari $100\% - 27,2\% = 72,8\%$ oleh faktor lain. Berdasarkan tabel *coefficients* diketahui nilai constant (a) sebesar 4,087 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,009 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis

$$Y = a + bX$$

$$Y = 4,087 + 0,069X$$

Yang berarti konstanta variabel prestasi belajar sebesar 4,087, koefisien regresi X sebesar 0,069 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas game online maka nilai prestasi belajar bertambah sebesar 0,069. Koefisien regresi tersebut

bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar adalah negatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini intensitas bermain *game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah. Hasil yang diperoleh pada tabel model *summary* maka diketahui hasil pada R sebesar 0,272 . Maka pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa yaitu sebesar 27,2% dan 72,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Dan kemudian diketahui nilai constant (a) sebesar 4,087 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,069 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $4,087+0,069X$ yang berarti konstanta variabel prestasi belajar sebesar 4,087, koefisien regresi X sebesar 0,069 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas game online maka nilai prestasi belajar bertambah sebesar 0,069. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar adalah negatif.

Dengan memperhatikan beberapa kesimpulan diatas, maka penulis dapat menyampaikan saran bagi fakultas agar lebih meningkatkan layanan ekstrakurikuler atau UKM dengan menyesuaikan minat dan bakat para mahasiswa sehingga dapat mengantisipasi penggunaan *game online*, karena dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau UKM tersebut maka waktu luang mahasiswa dapat terisi oleh kegiatan yang lebih bermanfaat. Saran bagi mahasiswa sebaiknya dapat lebih meningkatkan kualitas dirinya, lebih bisa manajemen waktu dan disarankan agar mengikuti organisasi-organisasi yang ada di kampus, dengan begitu waktu luang yang ada dapat terisi dengan kegiatan yang bermanfaat, dan terakhir bagi peneliti berikutnya lebih mendalami lagi dalam menemukan faktor selain intensitas bermain *game online* yang akan dijadikan penelitian untuk skripsi

DAFTAR PUSTAKA

- Cowie.1994. *Advanced Learner's Dictionary*. Britain: Oxford University Press
- Dali, Gulo. 1983. *Kamus Psikologi*. Bandung : Tonis
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hawadi,Reni Akber. 2004. *Akselerasi: A-Z Informasi Program Percepatan Belajar*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hurlock, E. B. 1997. *Psikologi Perkembangan* Ed.5. Jakarta: Erlangga
- Khilmiyah,Akif. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Kristianto, Budhi. 2006. *15 Cara Menjadi Kaya dari Internet*. Yogyakarta:Gava Media
- Kusumawardhani, Syahrul Perdana. *Game online sebagai Pola Perilaku AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2, 2015
- Mokhammad Ridoi. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta:Maskha
- Nawawi, H. (2005). *Penelitian Terapan* . Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W. J. S.1982. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sajidan. 2008. *Jurnal Pendidikan*. Surakarta:Dwija Utama
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Habsari. 2005. *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta:Grasindo
- Stefanus M. Marbun. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Suryabrata, S. (2000). *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan* . Jakarta: Rajawali Press
- Sumber internet :
- <http://kbbi.web.id/intensitas> (diakses pada 8 Maret 2019)