

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nining Yus Mei, S.Pd., M.Pd.¹

Nazaruddin, S.Ag., M.Pd.²

Navisa Auliya Rahma³

ABSTRAK

Fenomena game online melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian terhadap kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang dikalangan peserta didik MTsN 1 Pasaman. Penelitian ini akan mencoba melihat fenomena tersebut sebagai objek dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) menggunakan metode kuantitatif dengan sumber datanya peserta didik dan kepala sekolah. Menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggunakan analisis statistik software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows (IBM SPSS Versi 22.0). pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan stratafield random sampling sebanyak 186 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan cara angket (kuesioner), dokumentasi, observasi dan wawancara. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik MTsN 1 Pasaman, nilai raport peserta didik semester II. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa analisis data menggunakan statistik software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows (IBM SPSS Versi 22.0). menunjukkan bahwa Game Online Mobile Legends Bang Bang berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai koefisien 0,817 dan nilai t_{hitung} sebesar $23,101 > t_{tabel}$ sebesar 1.65318 dengan nilai signifikan $0,000 \leq 0,05$, berarti H_a diterima dan H_o di tolak. Sedangkan nilai F_{hitung} 533,641 $> F_{tabel}$ 3,89 dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_o ditolak dan H_a di terima.

¹ Dosen STAI YDI Lubuk Sikaping

² Dosen STAI YDI Lubuk Sikaping

³ Mahasiswa STAI YDI Lubuk Sikaping

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Game Online Mobile Legends Bang Bang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, artinya semakin menggunakan Game Online Mobile Legends Bang Bang maka semakin signifikan pengaruh hasil belajar peserta didik. Dari penelitian ini yang penulis dapatkan terdapat 53,36% Game Online Mobile Legends Bang Bang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mendapatkan nilai cukup sebanyak 74% peserta didik, selebihnya dipengaruhi variable lain.

Kata kunci: *game online*, pembelajaran, hasil belajar,

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, diberi tugas dan tanggung jawab untuk menjadi khalifah dimuka bumi sebagai partisipator dan penyelaraskan lingkungan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia senantiasa belajar. Belajar adalah suatu aktivitass atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh diri.⁴ Dalam arti lain belajar adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan suatu konsep hidup demi menggapai kelangsungan hidup, yakni mengubah paradigma statis menjadi dinamis.

Utamanya, memiliki kepribadian yang melalui proses interaksi individu dengan individu, individu dengan lingkungan, dan individu dengan kelompok. Konsep hidup merupakan hasil dari pembelajaran yang hasilnya mencakup pengalaman, pengetahuan, pembentukan kebiasaan, dan sejenisnya. Belajar tidaklah sekali dua kali langsung memiliki suatu konsep yang ideal, didalam belajar terdapat proses melatih jiwa, daya, pemahaman, memecahkan masalah, dan lainnya.

⁴ Dr. Suyono, (2011), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, hal 9

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Pendidikan merupakan wadah yang dapat dijadikan sebagai sarana perubahan yang paling utama. Dengan pendidikan dapat merubah diri dari hal-hal yang paling mendasar. Melalui pendidikan pula kita dapat merekonstruksi kepribadian yang telah usang dan mengubah sosok menjadi pribadi yang bersih.⁶ Al-Qur'an telah berkali-kali menjelaskan akan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.⁷ Slameto mengatakan “ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) yang meliputi faktor jasmani, rohani dan faktor kelelahan. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (eksternal) yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan Masyarakat.⁸

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Teknologi seperti *smartphone*, tablet khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan

⁵ UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁶ Khalid Ahmad Syatut, (2007), *Melejitkan Potensi Moral dan Spritual Anak*, Bandung: Syaamil Cipta Media Cet 1, hal 13

⁷ Mulyono, Abdurrahman, (1999) *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, hal 38

⁸ Slameto, S., (1995), *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, hal 11-12

orang-orang terlebih bagi siswa guna untuk kepentingan hiburan semata yaitu bermain *game online*.

Menurut Samuel Henry *game online* adalah suatu permainan yang menggunakan jaringan internet yang bisa dimainkan lebih dari dua orang secara serentak, *game* mulai populer ke seluruh dunia di era 70-an dan berkembang di berbagai negara di awal tahun 80-an. Amerika sebagai negara dimana perkembangan *game* mulai tumbuh memberikan tempat yang subur dan mendukung untuk berkembangnya bisnis *game*. Jika dulu *game* hanya dimainkan sendiri, maka kini bisa bermain *game* dengan permainan-permainan lain secara bersamaan.⁹

Fenomena peserta didik MTsN 1 Pasaman akan permainan *android* tersebut bisa dibuktikan mulai dari pada saat proses belajar mengajar banyaknya peserta didik membahas tentang *Game Online Mobile Legend Bang Bang*, dan pada saat jam istirahatpun mereka membahas *Game Online Mobile Legend Bang Bang* tersebut. Dan menariknya ada salah seorang peserta didik membuat *YouTube Channel* yang khusus membahas *Game Online Mobile Legend Bang Bang*.¹⁰

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian terhadap kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang Bang* dikalangan peserta didik MTsN 1 Pasaman.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif.

⁹ Samuel, Henry. (2005). *Panduan gratis pembuatan game 3D*. Jakarta : Graha Ilmu. Hal. 1 s/d 6

¹⁰ <https://youtu.be/5E6rhlADWxE>, Abdullah Azzikri Channel, Kamis 07 November 2019.

Penelitian lapangan adalah penelitian dimana peneliti mengamati dan berpartisipasi secara langsung dalam penelitian skala sosial kecil dan budaya setempat.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan kepada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹¹

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).¹² Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang*, sebagai variabel bebas yang diberi simbol X.

2. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel ini ditandai dengan simbol Y yang akan dipengaruhi oleh variabel X. Dalam hal ini peneliti menjadikan Hasil Belajar Peserta didik, sebagai variabel terikat.

Variabel bebas (X) : Pengaruh *Game Online Mobile Legends BangBang*

Variabel terikat (Y) : Hasil belajar

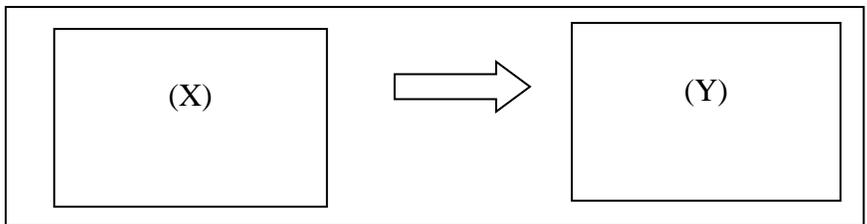
Indikator-indikator dalam penelitian ini adalah :

¹¹ Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, cetakan ke 7, hal 13-14

¹² Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, (2009), hal 4

- a) Indikator Variabel (X)
 - 1. Game Online Mobile Legends Bang Bang
 - 2. Intensitas bermain *Game Online*
 - 3. Lingkungan sekolah
 - 4. Lingkungan keluarga
 - 5. Lingkungan masyarakat
- b) Indikator Variabel (Y) adalah nilai raport
Adapun skema penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

Tabel 3
Skema Penelitian



C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder, dalam suatu penelitian pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menuji hipotesis yang telah dirumuskan.¹³

Pengumpulan data suatu prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan., selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Banyaknya hasil penelitian tidak akurat dan permasalahan penelitian tidak terpecahkan, karena metode pengumpulan data yang digunakan tidak sesuai dengan permasalahan penelitian. Jadi disini peneliti mengambil teknik pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara, Angket (Kuesioner), Dokumentasi.

¹³ Syofian siregar, Ibid, hal 17

1. Observasi

Observasi ialah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.¹⁴ Observasi peneliti lakukan dengan mengamati secara dekat peserta didik MTsN 1 Pasaman dalam hal Game Online Mobile Legends.

Obeservasi dilakukan guna memperoleh informassi secara langsung melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang terjadi serta penyebaran angket secara langsung di tempat objek penelitian yaitu MTsN 1 Pasaman.

2. Wawancara
3. Angket (Kuesioner)
4. Dokumentasi

D. Uji Coba Instrument

1. Uji Validitas

Bukti validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstrak. Untuk mengetahui validitas isi (*Construct Validity*) instrumen dilakukan dengan membandingkan antara isi intrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Apakah butir tersebut telah menggambarkan indikator yang dimaksud. Untuk mengetahui bukti validitas konstrak intrumen dilakukna analisis faktor dengan *Software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows* (IBM SPSS versi 22.0). Teknik analisis dengan program ini digunakan untuk mengetahui muatan faktor atas butir. Validitass konstrak mengarah

¹⁴ Ridwan, (2008), *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta, hal 104

seberapa jauh suatu instrumen mengukur isi dan makna dari konsep atau konstruk teoritik. Suatu konstruk atau variabel dikatakan valid jika memberi nilai Cronbach Alpha $> 0,338$.

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Game Online Mobile legends Bang Bang terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 1 Pasaman.

Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan *Software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows* (IBM SPSS versi 22.0)

Pengolahan data dengan *software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows* (IBM SPSS versi 22.0) menyatakan bahwa 1 pertanyaan pada nomor 3 dinyatakan gugur, sedangkan soal yang lain dinyatakan valid, karena pertanyaan tersebut tidak mencapai angka r tabel (0,143).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten yang mana jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, maka uji reliabilitas yang dilakukan sama. Pengujian reliabilitas hanya menghitung butir pertanyaan yang valid. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode uji ini hanya dapat dilakukan pada pertanyaan yang valid saja dengan menggunakan

rumus alpha atau *Alhpa Cronbach's* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} t = \frac{\sum \delta^2 i}{s^2}$$

Dimana :

- R = koefisien reliabilitas
- K = banyaknya butir pertanyaan
- δ = jumlah varians
- δ = varian skor tes

Perhitungan ini akan dilakukna dengan bantuan *software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for windows (IBM SPSS Versi 22.0)*.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data penelitian ini dikumpulkan, maka data diolah dengan teknik dan tahap-tahap sebagai berikut:

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kutosis dan skewness (kemencengan distribusi).

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan masing-masing variabel dalam bentuk penyatuan data dalam bentuk hasil distribusi frekuensi kemudian dilakukan analisis presentass, mean, standar deviasi dan TCR serta memberikan interpretasi analisis tersebut.

1. Verifikasi data yaitu memeriksa kembali kuesioner yang telah diisi oleh responden untuk memastikan apakah semua pernyataan sudah dijawab dengan lengkap oleh responden.

2. Analisis persentase merupakan teknik analisis untuk mengetahui apakah terjadi kenaikan atau penurunan.

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

Dimana:

P = Presentase yang dicari

F = Frekuensi/jumlah skor

N = Jumlah responden

100 = Angka tetap untuk persentase¹⁵

3. Mean adalah nilai rata-rata dari beberapa buah data.

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Dimana: X = mean

n = banyaknya data

i = data ke 1, 2, ...,n

\sum = jumlah

4. Standar deviasi yaitu suatu nilai statistik yang digunakan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel, dan juga seberapa dekat titik data individu ke mean- atau rata-rata- nilai sampel.

$$S = \frac{\sqrt{\sum(xi-x)^2}}{n-1}$$

Dimana:

S = Standar deviasi

Xi = Data pengamatan ke i

n = menunjukkan data yang dianalisis adalah sampel

5. Untuk menghitung nilai rata-rata skor masing-masing pernyataan dalam kuesioner digunakan rumus sebagai berikut:

a. Untuk pernyataan positif

¹⁵ Sudijono, Anas., *Pengantar statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1998)

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{(5 \times \text{SL}) + (4 \times \text{SR}) + (3 \times \text{KD}) + (2 \times \text{JR}) + (1 \times \text{TP})}{\text{SL} + \text{SR} + \text{KD} + \text{JR} + \text{TP}}$$

b. Untuk pernyataan negative

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{(1 \times \text{SL}) + (2 \times \text{SR}) + (3 \times \text{KD}) + (4 \times \text{JR}) + (5 \times \text{TP})}{\text{SL} + \text{SR} + \text{KD} + \text{JR} + \text{TP}}$$

Dimana: SL = Selalu
 SR = Sering
 KK = Kadang-kadang
 JR = Jarang
 TP = Tidak pernah

6. Untuk menghitung nilai tingkat ketercapaian responden (TCR) digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{TCR} = \frac{R_s}{n} \times 100 \%$$

Keterangan: TCR = Tingkat Capai Responden
 R_s = Rata-rata skor jawaban

responden

n = Nilai skor jawaban

F. Hipotesis

Menurut sugiyono, “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian,” berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual maka hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian yaitu¹⁶:

1. Ho : $\beta_1 \leq 0$: *Game Online Mobile Legends Bang Bang* tidak berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 1 Pasaman.

¹⁶ Ibid., hal 51

2. $H_a : \beta_1 \geq 0$: *Game Online Mobile Legends Bang Bang* berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 1 Pasaman.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Intensitas bermain *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penyebaran koesioner yang telah dilakukan dapat dikelompokkan profil umum yang dimiliki responden yang berpartisipasi di dalam penelitian ini yaitu berdasarkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Dari proses tabulasi yang telah dilakukan dapat dikelompokkan pembagian responden berdasarkan jenis kelamin seperti yang terlihat pada tabel dibawah berikut ini:

Dari hasil perhitungan Software IBM Statistical Package for the Social Sciences version 22 for Windows (IBM SPSS Versi 22,0). Diatas maka dapat diketahui bahwa nilai mean *Game Online Mobile Legends Bang Bang* yaitu 81,53, sedangkan nilai standar deviasi yaitu 4,538, dari hassil mean dan standar deviasi dapat dilakukan pembagian menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, rendah.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Kepala MTsN 1 Pasaman menyatakan bahwa “Adapun interval nilai yang kami gunakan adalah berdasarkan buku pedoman penilaian di MTsN 1 Pasaman sebagai berikut:

Sangat Baik	: 93-100
Baik	: 84-92
Cukup	: 75-83

Kurang : <74¹⁷

Dari keterangan yang diberikan oleh Kepala MTsN 1 Pasaman maka dapat peneliti kelompokkan peserta didik kategori sangat baik 1 orang, kategori baik 38 orang, kategori cukup 137 orang dan 10 peserta didik dalam kategori nilai kurang.

Maka dari sini peneliti bisa mempersentasikan bahwa terdapat 1% peserta didik memiliki nilai dalam kategori sangat baik, 20% peserta didik dalam kategori baik, 74% peserta didik dalam kategori cukup dan 5% dalam kategori kurang.

3. Tingkat Capaian Responden (TCR) Variabel *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Terdapat 2 Skor rata-rata indikator yang paling tinggi yaitu intensitas bermain *game online* dengan rata-rata skor sebesar 7,88 dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 26,26%, lingkungan keluarga dalam bermain *game online* adalah sebesar 8,09 dengan tingkat capai responden (TCR) sebesar 26,96%. Hal ini menunjukkan bahwa dari indikator intensitas dan lingkungan keluarga dalam bermain *game online* termasuk pada kategori tidak baik.

¹⁷ Ade Pabrian. Kepala MTsN 1 Pasaman. Wawancara Pribadi. 1 September 2019

Skor rata-rata indikator yang terendah yaitu *Game Online Mobile Legends Bang Bang* adalah sebesar 7,92 dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 15,85%. Hal ini menunjukkan bahwa dari indikator *Game Online Mobile Legends Bang Bang* berada pada kategori tidak baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki *Game Online Mobile Legends Bang Bang* dalam kategori tidak baik.

4. Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji T

Menurut Ghozali, uji t bertujuan untuk memenuhi pengaruh variable bebas secara parsial terhadap variable terikat. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima berarti dapat disimpulkan bahwa variable bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable terikat. Dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujiannya Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak H_0 diterima berarti dapat disimpulkan bahwa variable bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable terikat.¹⁸ Hasil uji t pada penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 13
Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	13,870	2,888		4,803	,000
Game Online Mobile Legends Bang Bang (X)	,817	,035	,862	23,101	,000

a. Dependent Variable: Hasil

Sumber: *Olahan Data Primer, Oktober 2019*

¹⁸ Ghozali, (2011). *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, hal, 98.

Dari tabel di atas dapat dilihat pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* terhadap hasil belajar adalah hipotesis terdapat pengaruh dan signifikan antara Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Koefisien regresi variabel Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* sebesar 0,817 satuan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 23,101 > t_{tabel} sebesar 1.65318 dengan nilai signifikan $0,000 < = 0,05$, berarti H_a diterima dan H_o di tolak dengan demikian dapat dikatakan bahwa variable bebas berpengaruh terhadap variable terikat. Hal ini berarti semakin sering peserta didik menggunakan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* maka semakin berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

b. Hasil uji F

Menurut Ghozali, uji F bertujuan untuk mengetahui apakah semua variable bebass yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variable terikat. Dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, berarti dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama variable bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variable terikat. Dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a tolak, berarti dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama variable bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variable terikat.¹⁹ Hasil uji F pada penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini:

¹⁹ Ghozali.,hal 98

Tabel 14
Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2543,462	1	2543,462	533,641	,000 ^b
Residual	876,989	184	4,766		
Total	3420,452	185			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Game Online Mobile Legends Bang Bang (X)

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 22,0, dapat di lihat pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} 533,641 > F_{tabel} 3,89$ dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a di terima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Game Mobile Legends Bang Bang* berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar, artinya semakin menggunakan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* maka semakin signifikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, hasil analisis regresi sederhana yang terdapat dalam tabel koefisien determinasi dapat diketahui bahwa *R Square* (R^2) adalah 0,744 atau 74,4%. Hal ini berarti bahwa 74,4% model regresi dari penelitian ini mampu menjelaskan variabel independent (*Game Online Mobile Legends Bang Bang*).

5. Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* terhadap hasil belajar peserta didik

Dari pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 22,0. Koefisien regresi variable Pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* sebesar 0,817 satuan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $23,101 > t_{tabel}$ sebesar 1.65318 dengan nilai signifikan

0,000 \leq 0,05, berarti H_a diterima dan H_o di tolak dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* terhadap hasil belajar. Hal ini berarti semakin besar pengaruh *Game Online Mobile Legends Bang Bang* maka semakin berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Aminol Rosid, *Capailah Prestasimu*, (GUEPEDIA 2019)
- Ahmadi, Abu. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2004)
- Agustina, Nora, *Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: Deepublish 2018)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1992)
- Catharina, Tri Anni, *Psikologi Belajar*. (Semarang: Unnes Press 2006)
- Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.(Jakarta: Depag RI 1971)
- Dewantara. *Membangun kepribadian dan watak bangsa Indonesia*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2010)
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta 2006)
- Djamarah, Syaiful Bahri., *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT Rineka Cipta 2005)
- Ermida, “*Sikap terhadap pembelian produk secara online (E-Commerce) ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovert-introvert*”, *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1 (Desember, 2001) di akses pada jam 20.34 WIB, 04 Juli 2019
- Ghozali. *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. (Semarang: Badan Penerbit Universitass Diponegoro 2011)
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Sinar Grafinka 2008)

<https://youtu.be/5E6rh1ADWxE>, Abdullah Azzikri Channel, Kamis 07 November 2019.

<http://rosyidnureka.blogspot.com/2013/09/kumpulan-hadist-mengenai-pendidikan.html>, Hadist Tentang Pendidikan, 05 Noveber 2019, 09,23.

<http://www.sarjanaku.com/2013/04/pengertian-lingkungan-sekolah-faktor.html> 14.31 / 04 september 2019

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada jam 14.49 WIB, 09 Juli 2019

<https://id.m.wikipedia.org>, *Pengertian Mobile legends Bang-bang*, diakses pada jam 16.50 WIB, 30 Juli 2019

<https://id.m.wikipedia.org>, *Pengertian MTs* di akses pada jam 17.02 WIB, 30 Juli 2019

Ivan, C. Sibbero, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. (Yogyakarta: Mediakom 2009)

Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta 1999)

Nasution, S, *Metode Research Edisi kedua*, (Bandung: Jemmars 1987)

Nazir, Muhammad, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983)

Prasetyo, B, Jannah, L, M, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Aplikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005)

Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Rosdakarya, 2003)

Purwanto, M. Ngalim., *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, Cet ke 5, 1991)

- Purwanto, M. Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002)
- Radhiani, Fitri Ahyani, “Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus)”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01 (Juni, 2012)
- Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta 2008)
- Rollings Andrew and Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders,2006)
- Rosyid. Moh. Zaiful, Mustajab, Aminol Rosid Abdullah. *Prestasi Belajar*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi 2019)
- Samuel, Henry, *Panduan gratis pembuatan game 3D*, (Jakarta : Graha Ilmu 2005)
- Sinar, (2018). *Metode Active Learning - Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shidieqi, TM. Hasbi Ash. *Tafsir Al-bayan*. Cetakan ke-2. Hal. 1243
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013)
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2009)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, cetakan ke 7, 2009)
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009)
- Slameto,S., *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: RinekaCipta, 2003)

Slameto, S., *Sosiologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara 1995)

Syatut, Khalid Ahmad, *Melejitkan Potensi Moral dan Spritual Anak*, (Bandung: Syaamil Cipta Media Cet 1, 2007)

Tirtarahardja, Umar dan S. L. La sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2005)

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Imtima: Pt Imperial Bhakti Utama 2007)

UU No. 20 tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, di akses pada jam 19.35, 30 Juli 2019.

