

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*, peneliti melakukan survei awal dengan mengambil data melalui angket.

Pada kelas VA diperoleh jumlah siswa sebanyak 27 siswa, dengan siswa yang bermain *game online* sebanyak 13 orang dan yang tidak bermain *game online* sebanyak 14 siswa. Pada kelas VB diperoleh jumlah siswa sebanyak 27 siswa, dengan siswa yang bermain *game online* sebanyak 24 siswa, dan yang tidak bermain sebanyak 3 siswa. Pada kelas VC diperoleh jumlah siswa sebanyak 29 siswa, dengan siswa yang bermain *game online* sebanyak 15 siswa, dan yang tidak bermain sebanyak 14 siswa. Jadi total keseluruhan yang didapat 83 siswa yang terdiri dari 52 siswa yang bermain *game online*, dan 31 siswa tidak bermain *game online*.

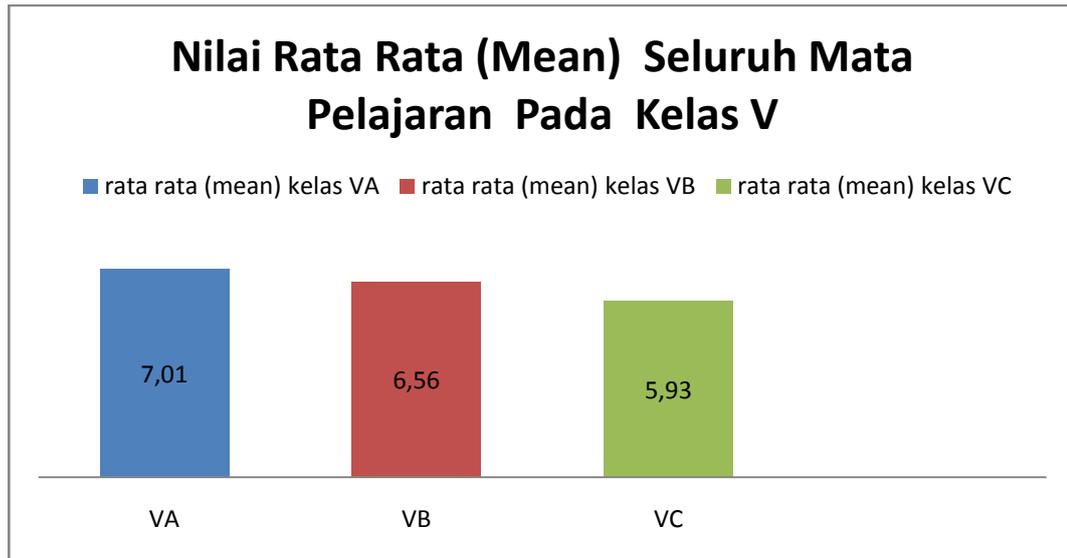
Variabel Y adalah nilai hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Nilai yang digunakan untuk perhitungan rata rata (mean) menggunakan nilai hasil belajar pada semester 1 (satu), bulan oktober tahun ajaran 2013/2014. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, peneliti membandingkan hasil rata rata (mean) pada setiap kelas,

kemudian peneliti membandingkan rata rata (mean) berdasarkan mata pelajaran (mapel) untuk melihat lebih jelas tentang perbedaan nilai hasil belajar pada tiap mapel. Setelah didapat nilai hasil rata rata, peneliti mulai mengelompokkan siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*. Pengelompokkan dilakukan pada tahap awal dilakukan pada tiap tiap kelas. Setelah diperoleh nilai hasil ulangan siswa berdasarkan pengelompokkan siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*, peneliti kemudian mengelompokkan siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* berdasarkan seringnya waktu bermain siswa. Pengelompokkan ini berdasarkan pada angket pra penelitian yang diterangkan banyaknya waktu bermain sebanyak: setiap hari, dua hari sekali, seminggu sekali, dua minggu sekali.

## **2. Deskripsi Data Hasil Belajar**

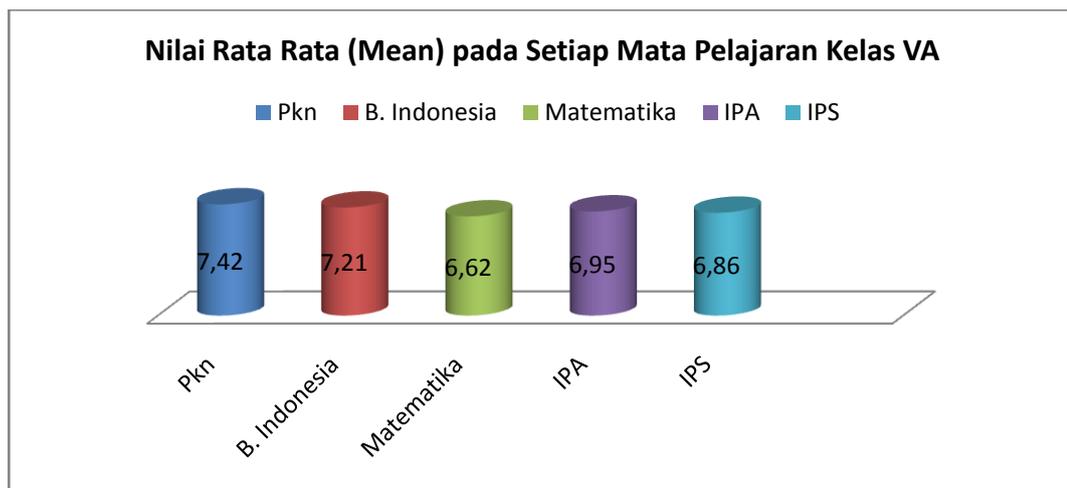
Berdasarkan hasil analisis yang telah didapat melalui beberapa tahapan yang sesuai dengan kemampuan peneliti, maka diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Diagram 4.1. siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* pada kelas VA.



Pada diagram di atas diperoleh bahwa rata rata (mean) pada kelas VA sebesar 7,01 (lamp:4 hal: 57), kelas VB sebesar 6,56 (lamp:8 hal:61), dan kelas VC sebesar 5,93 (lamp:12 hal:66). Dari ketiga hasil dari nilai rata rata (mean) pada kelas VA, kelas VB, dan kelas VC, maka rata rata (mean) tertinggi diperoleh pada kelas VA, kemudian dilanjutkan pada kelas VB, dan yang terendah pada kelas VC.

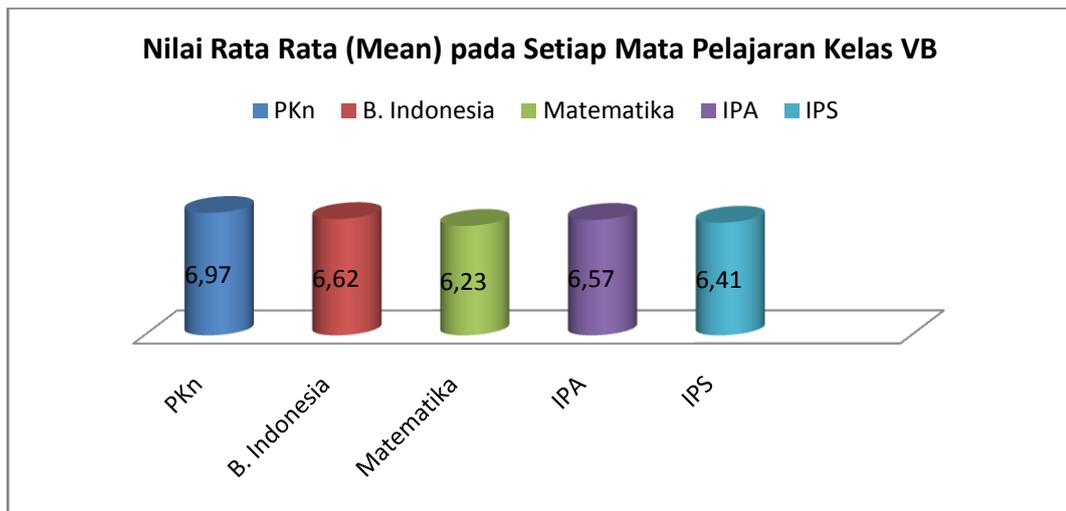
Diagram 4.2. nilai rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran kelas VA.



Pada diagram di atas untuk rata rata (mean) pada kelas VA diperoleh hasil: rata rata (mean) nilai PKn sebesar 7,24, nilai rata rata (mean) Bahasa Indonesia

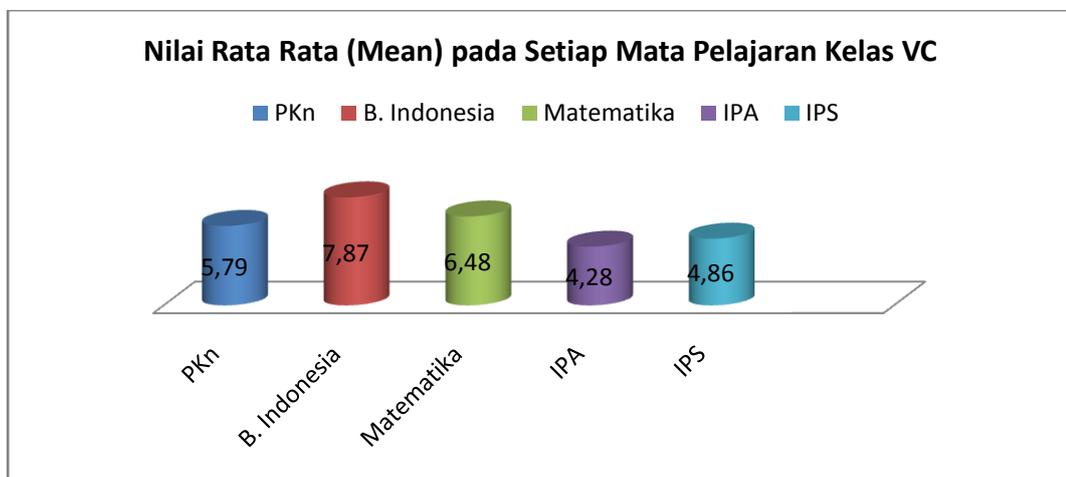
sebesar 7,21, nilai rata rata (mean) Matematika sebesar 6,62, nilai rata rata (mean) IPA sebesar 6,95, dan nilai rata rata (mean) IPS sebesar 6,86. (lamp:5. hal:58)

Diagram 4.3. nilai rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran kelas VB.



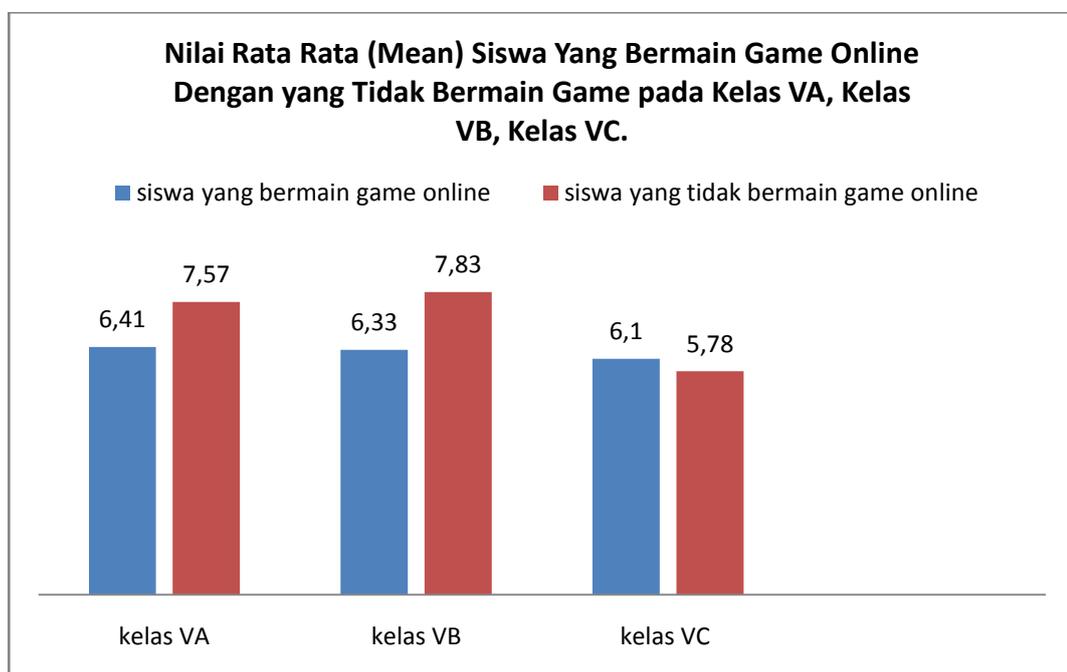
Pada diagram di atas untuk rata rata (mean) pada kelas VB diperoleh hasil: rata rata (mean) nilai PKn sebesar 6,97, nilai rata rata (mean) Bahasa Indonesia sebesar 6,62, nilai rata rata (mean) Matematika sebesar 6,23, nilai rata rata (mean) IPA sebesar 6,57, dan nilai rata rata (mean) IPS sebesar 6,41. (lamp:9. hal:62)

Diagram 4.4. nilai rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran kelas VC



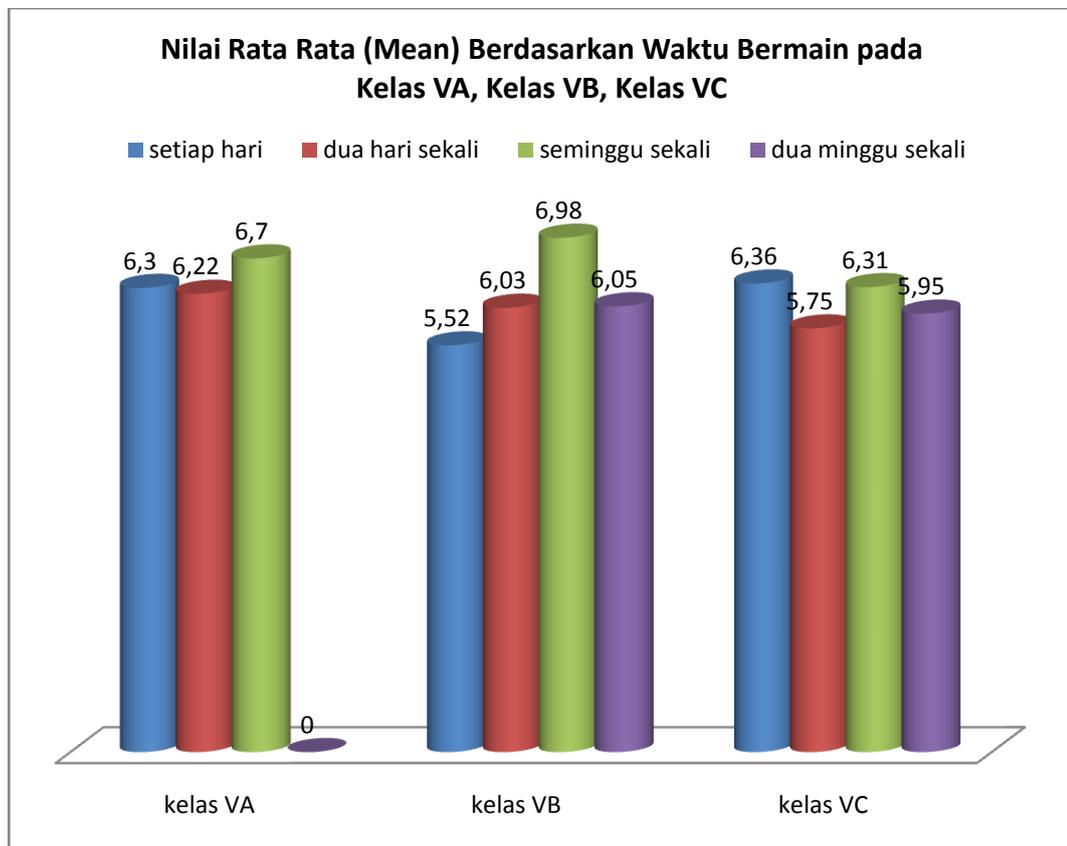
Pada diagram di atas untuk rata rata (mean) pada kelas VC diperoleh hasil: rata rata (mean) nilai PKn sebesar 5,79, nilai rata rata (mean) Bahasa Indonesia sebesar 7,87, nilai rata rata (mean) Matematika sebesar 6,48, nilai rata rata (mean) IPA sebesar 4,28, dan nilai rata rata (mean) IPS sebesar 4,86. (lamp:13. hal:67)

Diagram 4.5. nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak main *game online*.



Pada diagram di atas maka di peroleh hasil: untuk nilai rata rata (mean) yang lebih tinggi 6,41 (lamp:6 hal: 59) untuk siswa yang bermain *game online* terdapat pada kelas VA, sedangkan yang terendah terdapat di kelas VC dengan nilai rata rata (mean) 6,1 (lamp:14 hal:68). Pada siswa yang tidak bermain *game online* yang memiliki nilai rata rata (mean) yang lebih tinggi terdapat di kelas VB dengan nilai rata rata (mean) 7,83 (lamp:10 hal:63), dan nilai rata rata (mean) terendah terdapat di kelas VC dengan nilai rata rata (mean) 5,78 (lamp:14 hal:68).

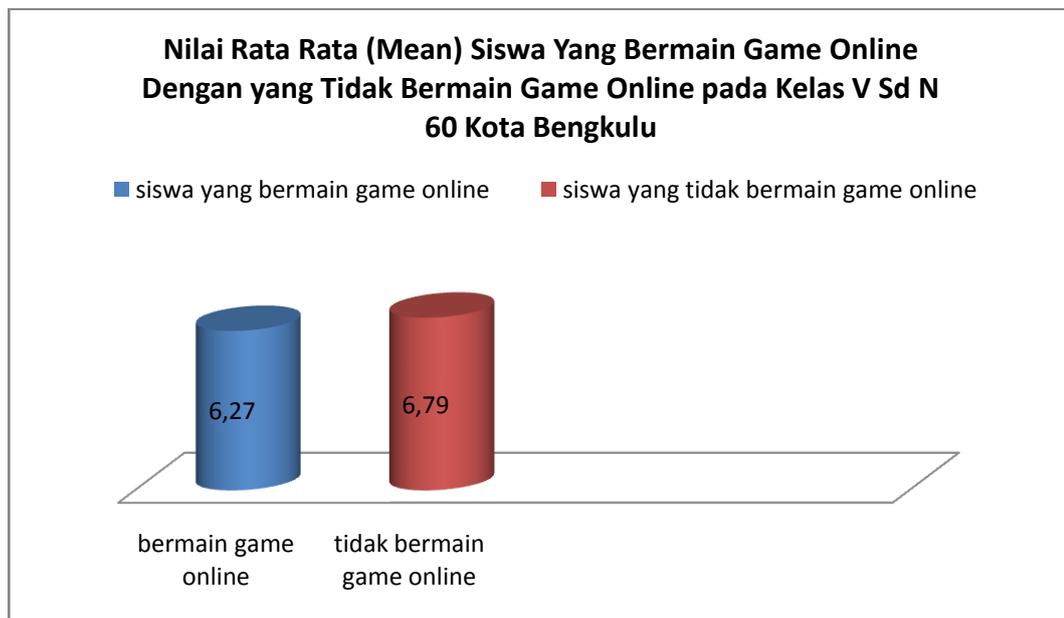
Diagram 4.6. nilai rata rata (mean) berdasarkan waktu bermain pada kelas VA, kelas VB, dan kelas VC.



Pada diagram di atas menunjukkan bahwa, pada seluruh siswa yang terdiri dari tiga kelas yaitu: kelas VA, kelas VB, dan kelas VC, untuk siswa yang bermain *game online* setiap hari nilai rata rata (mean) yang paling tinggi terdapat pada kelas VC 6,36 (lamp:15 hal:69), sedangkan yang paling rendah terdapat di kelas VB 5,52 (lamp:11 hal:64). Untuk siswa yang bermain *game online* setiap dua hari sekali nilai rata rata (mean) yang paling tinggi terdapat di kelas VA 6,22 (lamp:7 hal:60), dan nilai rata rata (mean) yang terendah terdapat di kelas VC 5,75 (lamp:19 Hal:68). Untuk siswa yang bermain *game online* setiap seminggu sekali, nilai rata rata (mean) yang paling tinggi terdapat di kelas VB 6,98 (Lamp:11 hal:65), sedangkan yang terendah terdapat di kelas VC 6,31 (lamp: 15

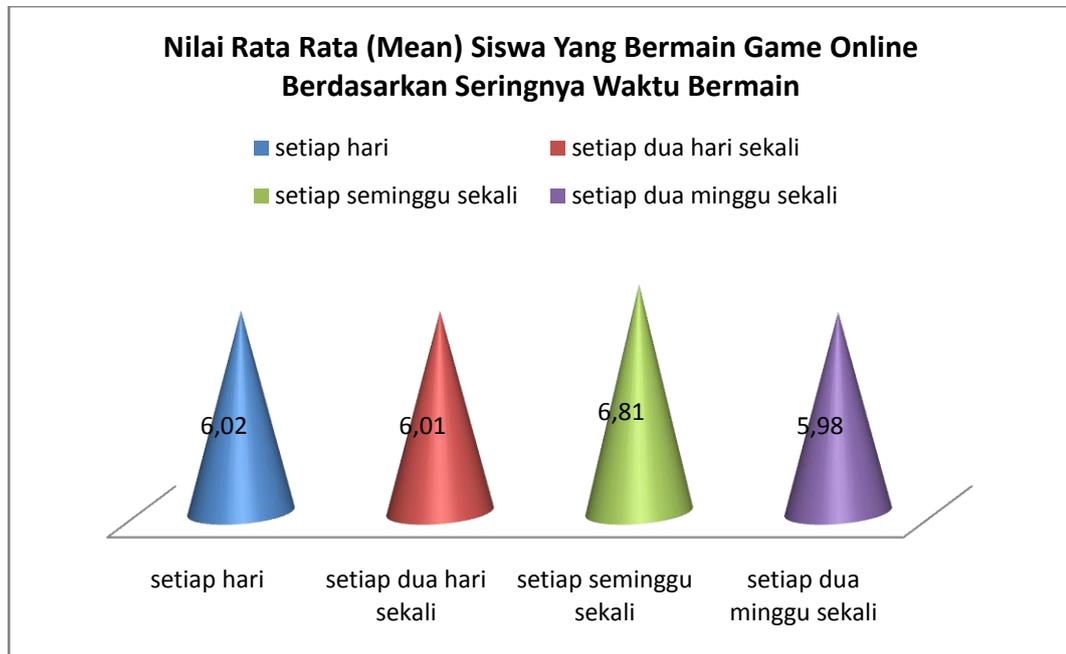
hal:69). Untuk siswa yang bermain *game online* setiap dua minggu sekali, ilai rata rata (mean) tertinggi terdapat di kelas VB 6,05 (lamp:11 hal:65), sedangkan terendah terdapat di kelas VA 0, nilai terendah karena tidak ada siswa yang bermain setiap dua minggu sekali di kelas VA.

Diagram 4.7. seluruh nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu.



Berdasarkan diagram di atas, diperoleh hasil nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* sebesar 6,27, sedangkan siswa yang tidak bermain *game online* memperoleh nilai rata rata (mean) sebesar (6,79). Dari hasil yang telah di peroleh maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sering bermain *game online* memiliki masalah belajar yang mengakibatkan nilai siswa tersebut lebih rendah jika dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bahwa memang benar terdapat perbedaan hasil belajar siswa jika di lihat dari nilai rata rata antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. (lamp:16. Hal:71)

Diagram 4. 8. Nilai rata rata siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* berdasarkan waktu bermain pada seluruh kelas V.



Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain *game online* setiap hari memperoleh nilai rata rata (mean) sebesar 6,02 (lamp:17 hal:73), sedangkan siswa yang bermain setiap dua hari sekali memperoleh nilai rata rata (mean) sebesar 6,01 (lamp:17 hal:74), dilanjutkan pada siswa yang bermain setiap satu minggu sekali memperoleh nilai rata rata (mean) sebesar 6,81 (lamp:17: hal:75), dan siswa yang bermain setiap dua minggu sekali memperoleh nilai rata rata (mean) sebesar 5,98 (lamp:17 hal:75). Jadi nilai rata rata (mean) siswa yang yang tinggi berdasarkan waktu bermain terdapat pada siswa yang memainkan seminggu sekali, sedangkan yang terendah terdapat pada siswa yang memainkan dua minggu sekali.

### 3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah selesai mengelompokkan siswa, peneliti mulai menghitung rata-rata (mean). Untuk mendapatkan nilai hasil belajar kemudian menggunakan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* dan sebaliknya jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil pengujian hipotesis terhadap sampel pada siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* disajikan sebagai berikut: .

Tabel 4.1 Uji T siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

Data	Kelas V	
	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Siswa yang tidak bermain <i>game online</i>
Rata-rata	6,27	6,79
Varian	1,03	2,48
N	52	31
Df	81	
t hitung	1,57	
t tabel	1,67	
Kesimpulan	Ho yang diterima	

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, diketahui nilai rata-rata siswa yang bermain *game online* 6,27 sedangkan nilai rata-rata siswa yang tidak bermain

*game online* 6,79. Dari hasil nilai rata rata kemudian dapat di hitung nilai variannya. Nilai varian siswa yang bermain *game online* 1,03 sedangkan nilai varian siswa yang tidak bermain *game online* 2,48. Setelah diketahui nilai rata rata dan nilai variannya maka dapat dilakukan perhitungan hipotesis dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,57 lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 1,67. Untuk  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_0$  dan penolakan  $H_a$ . Artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* memiliki nilai rata rata yang tidak jauh berbeda jika di dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Sesuai dengan tujuan penelitian untuk melihat apakah ada perbedaan siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada SD N 60 Kota Bengkulu. (lamp:2 hal:55)

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Tetapi secara deskriptif melalui perhitungan rata rata terdapat perbedaan terhadap nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* sebesar 6,27 lebih kecil jika di dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online* dengan nilai rata rata (mean) sebesar 6,79.

Meskipun terdapat selisih nilai yang sangat kecil tetapi memang benar bahwa permainan *game online* ini memiliki dampak atau pengaruh nilai terhadap hasil belajar seperti yang telah di teliti pada kelas V di SD N 60 Kota Bengkulu.

Kemudian dari hasil perhitungan nilai rata rata (mean) terdapat hal yang menarik yaitu: nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* pada kelas VC sebesar (6,1) lebih besar jika dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online* dengan nilai rata (mean) sebesar (5,78). Meskipun hasil yang di dapat agak mengecewakan bagi peneliti, tetapi hal ini menunjukkan bahwa tidak selamanya bermain *game online* selalu berdampak buruk terhadap prestasi siswa. Penegasan bahwa tidak selamanya bermain *game online* berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa diperkuat karena, peneliti juga telah melakukan pengamatan terhadap siswa yang berinisial M T S siswa yang bermain *game online* (lamp: 18 hal 75) dengan nilai rata rata (mean) 7,6 dan siswa yang tidak bermain *game online* (lamp: 19 hal 76) dengan inisial R I dengan nilai rata rata (mean) 5,16. Pengamatan dilakukan pada saat siswa sedang *online* atau terhubung ke jaringan sosial media. Dari pengamatan itu peneliti menanyakan dan memantau, apakah siswa tersebut sedang bermain *game online* atau tidak bermain *game online*. Pengamatan ini dilakukan untuk memperkuat pernyataan bahwa tidak selamanya siswa yang bermain *game online* memiliki hasil belajar yang buruk. Pernyataan peneliti ini juga diperkuat dalam jurnal Muhamad Yahya, dengan hasil penelitian berupa:

- a. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar.
  1. Pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua.
  2. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
  3. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
  4. Emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game.
  5. Siswa akan lebih berfikir kreatif.

b. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar.

1. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
2. Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*.
4. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*
5. Lupa waktu
6. Pola makan akan terganggu
7. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini.
8. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
9. Siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.

Penghitungan kemudian dilanjutkan untuk melihat nilai hasil rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* berdasarkan waktu bermain, hasil yang diperoleh yaitu: siswa yang memiliki nilai rata rata (mean) yang tertinggi terdapat pada siswa yang sering bermain *game online* setiap seminggu sekali dengan nilai rata rata (mean) sebesar 6,81, dan nilai rata rata (mean) terendah siswa yang bermain *game online* terdapat pada siswa yang sering bermain setiap dua minggu sekali sebesar 5,98.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online di kelas V SD N 60 Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t di mana nilai  $t_{hitung} = 1,57$  lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel} = 1,67$ . Namun jika di lihat dari nilai rata rata siswa yang bermain game online lebih rendah yaitu 6,27 jika dibandingkan siswa yang tidak bermain game online dengan nilai rata rata 6,79.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyarankan:

1. Bagi orang tua
  - a) Memberikan batasan waktu bermain siswa khususnya dalam bermain *game online*.
  - b) Luangkan waktu bermain untuk permainan edukasi agar siswa tidak terlalu sering bermain dengan *game online*.
  - c) Menentukan waktu jam belajar siswa.

2. Bagi siswa

Mengingat karakteristik siswa masih senang bermain, maka diharapkan para siswa untuk membatasi setiap kegiatan bermain baik bermain permainan tradisional ataupun permainan *online*. Pembatasan waktu bermain ini bertujuan agar siswa memiliki waktu yang seimbang antara bermain serta

belajar. Serta lebih bisa fokus mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan.

3. Bagi guru

- a. Memantau siswa bermain dalam lingkungan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, abu dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Garvey dkk.1999. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Gulo, W. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, LJ. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Parten dan Dockett. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Piaget, Mayesty 1990. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Indeks.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian..* Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suratman, Asep. 2008. *Permainan PAUD Melalui Permainan Tradisional*. Bengkulu: PLS.
- Tim PGSD. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah PGSD FKIP UNIB*. Bengkulu: PGSD FKIP UNIB.
- Winarni, Widi Endang. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu : FKIP UNIB.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zulkifli, L. 1986. *Psikologi Perkembangan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

**Tambahan dari internet:**

Akhadian. 2013. *Jenis Jenis Game online*. [ online ] : <http://akhdian.blogspot.com>. [Jenis-jenis Game online.html](http://akhdian.blogspot.com). [14 april 2013]

Achmad. A. 2012. *Sejarah dan Pengertian Internet*. [online]: <http://achmad.a.blogspot.com>. *Sejarah dan pengertian game online.html*. [12 oktober 2013]

Anne. Ahira. 2012. *Yuk Mengenal Sejarah Game Dan Perkembangannya*. [online]: <http://anne.ahira.blogspot.com>. *Tau tau berbagi.html*. [12 oktober 2013]

Yahya. M. 2013. *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar*. [Jurnal]: [http://Yahya\\_Muhamad.com](http://Yahya_Muhamad.com). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. [26 februari 2014]

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



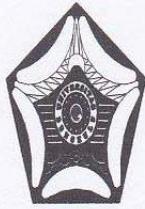
Penulis bernama Bayu Sukmo Wibowo, dilahirkan di Kemumu pada tanggal 15 November 1990, beragama Islam. Putra ketiga dari pasangan Bapak Kistoyo dan Ibu Wahyuningsih ini memiliki satu saudara laki-laki dan 2 saudara perempuan. Penulis bertempat tinggal di

Kelurahan Kemumu Kecamatan Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara.

Penulis menempuh pendidikan secara formal di SD Negeri 1 Kemumu dan lulus pada tahun 2003. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP 4 Kemumu dan lulus pada tahun 2006. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Taba Tembilang dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun berikutnya penulis di terima sebagai mahasiswa di S1 PGSD FKIP UNIB melalui jalur SPMU.

Pada tanggal 02 Juli sampai dengan 31 Agustus 2012 penulis menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) periode ke 67 Universitas Bengkulu di Desa Paninjau, Kecamatan Batik Nau, Kabupaten Bengkulu Utara. Penulis melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di SD Negeri 60 Kota Bengkulu.

# LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A  
Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : 17 /UN30.PGSD/PL/2014  
Lamp. : 1 berkas  
Hal : Izin Penelitian

10 Februari 2014

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik FKIP  
Universitas Bengkulu

Ketua Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Bayu Trias S.W.

NPM : A1G009004

Judul Proposal : Perbedaan Hasil belajar Siswa yang bermain Game Online dengan Siswa yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD Negeri 60 Kota Bengkulu.

Tempat Penelitian : SD Negeri 60 Kota Bengkulu

Waktu Penelitian : 14 - 22 Februari 2014

akan melakukan penelitian di SD Negeri 60 Kota Bengkulu untuk keperluan penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut. Kami mohon kepada Bapak dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikian, atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.



Ketua Prodi,

Dra. V. Karjiyati, M. Pd.  
NIP 195802041985032001

Tembusan:  
Yth. Kasubbag Akademik FKIP Unib



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR.Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A  
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186  
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 701 /UN30.3/PL/2014  
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal  
Perihal : Izin Penelitian

7 Februari 2014

Yth. Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Propinsi Bengkulu  
Di Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : Bayu Trias S.W  
NPM : A1G00004  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Tempat penelitian : SD Negeri 60 Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 14 s.d 22 Februari 2014

dengan judul : "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online dengan Siswa yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V SD Negeri 60 Kota Bengkulu." Proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n.Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd  
NIP.1959101311985031016

Tembusan :  
Yth. Dekan FKIP sebagai laporan



PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227  
Telp. ( 0736 ) 21429 FAX (07360 345444

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/ 961 /IV.Dikbud

Dasar : Surat Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor : 791/UN30.3/PL/2014 tanggal 7 Pebruari 2014 tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : BAYU TRIAS S.W  
NPM : A1G00004  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online dengan Siswa yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V SD Negeri 60 Kota Begkulu."

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat penelitian : SD Negeri 60 Kota Bengkulu  
b. Waktu penelitian : 14 s.d 22 Februari 2014
- Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk di publikasikan
- Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 17 Pebruari 2014

Kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan  
Kota Bengkulu



Drs. Gianto

Pembina/ NIP. 19650521 199009 1 001

Tembusan :

- Walikota Bengkulu (Sebagai laporan)
- Dekan Bidang Akademik UNIB.
- Kepala SDN 60 Kota Bengkulu



PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
SD NEGERI 60 KEC.SINGARAN PATI KOTA BENGKULU  
Jl. Mangga raya Lk. Timur Kec.Singaran Pati Telp (0736) 343024Bengkulu

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2 / 627 / SD 60 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

**Nama** : YULIAH SASKOMITA,S.Ag  
**NIP** : 196807181991122.2.001  
**Jabatan** : Kepala SD Negeri No.60 Kota Bengkulu  
**Instansi** : SD Negeri No.60 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa nama di bawah ini :

**Nama** : BAYU TRIAS S.W  
**NPM** : A1G00004  
**Program Studi** : FKIP  
**Fakultas** : PGSD UNIB

Telah melakukan penelitian tentang Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Siswa Yang Tidak Bermain Game Online Pada Siswa Kelas V SD Negeri 60 Kota Bengkulu yang dimulai pada Tanggal 14 s/d 22 Februari 2014.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan untuk sebagaimana mestinya.

Bengkulu, Februari 2014  
Kepala SD Negeri 60  
Kota Bengkulu  
  
(YULIAH SASKOMITA,S.Ag )  
NIP 196807181991122.2.001

## Lampiran 1

Tabel 3.1 pedoman angket

### Pedoman pengisian angket siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah Tanda centeng (√) pada tabel yang telah disediakan!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya suka bermain <i>game online</i> .		
2.	Setiap hari saya selalu bermain <i>game online</i> .		
3.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 hari sekali.		
4.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 1 minggu sekali.		
5.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 minggu sekali.		
6.	Saya bermain <i>game online</i> di rumah.		
7.	Saya bermain <i>game online</i> di warnet.		
8.	Saya selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain <i>game online</i> .		
9.	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i> .		
10.	Saya selalu berusaha agar permainan <i>game online</i> saya lebih baik daripada teman saya.		

## Lampiran 2

**Tabel 4.1 Uji-t Hasil Belajar siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online***

Data	Kelas V	
	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Siswa yang tidak bermain <i>game online</i>
Rata-rata	6,27	6,79
Varian	1,03	2,48
N	52	31
Df	81	
t hitung	1,57	
t table	1,67	
Kesimpulan	Ho yang diterima	

## Lampiran 3

Tabel Harga Kritis t

Df	Tingkat Signifikansi untuk tes satu sisi									
	0,40	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
N-1	Tingkat Signifikansi untuk tes dua sisi									
	0,80	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005	0,002	0,001
1	0,325	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	127,32	318,31	636,62
2	0,289	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	14,089	22,327	31,598
3	0,277	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	7,453	10,214	12,924
4	0,271	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	5,598	7,173	8,610
5	0,267	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	4,773	5,893	6,869
6	0,265	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	4,317	5,208	5,959
7	0,263	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,029	4,785	5,408
8	0,262	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	3,833	4,501	5,041
9	0,261	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	3,690	4,297	4,781
10	0,260	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	3,581	4,144	4,587
11	0,260	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	3,497	4,025	4,437
12	0,259	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,428	3,930	4,318
13	0,259	0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,372	3,852	4,221
14	0,258	0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,326	3,787	4,140
15	0,258	0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,286	3,733	4,073
16	0,258	0,690	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,252	3,686	4,015
17	0,257	0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,222	3,646	3,965
18	0,257	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,197	3,610	3,922
19	0,257	0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,174	3,579	3,883
20	0,257	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,153	3,552	3,850
21	0,257	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,135	3,527	3,819
22	0,256	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,119	3,505	3,792
23	0,256	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,104	3,485	3,767
24	0,256	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,091	3,467	3,745
25	0,256	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,078	3,450	3,725
26	0,256	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,067	3,435	3,707
27	0,256	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,057	3,421	3,690
28	0,256	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,047	3,408	3,674
29	0,256	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,038	3,396	3,659
30	0,256	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,030	3,385	3,646
40	0,255	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	2,971	3,307	3,551
60	0,254	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	2,915	3,232	3,460
120	0,254	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	2,860	3,160	3,373
∞	0,253	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	2,807	3,090	3,291

### Lampiran 4

Tabel 4.2. rata rata siswa pada kelas V A.

No	Nama siswa	Nilai ulangan bulanan					Rata rata
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	
1	A N	6,4	6	6	7	6	6,28
2	A Y A	9	9	8	8	8,3	8,46
3	B P	7	6	6	6	6	6,2
4	B K	7	6	6	6	6	6,2
5	B A S	6	6	6	6	5	5,8
6	B S	7	6	6	6	5	6
7	D Y	9	10	8	8	8,4	8,68
8	D L	9	9	8	8	8,5	8,5
9	D A	7	6	6	6	6	6,2
10	F A	7	8	7	7	7,4	7,28
11	F T A	7	6	6	6	5	6
12	F Y S	8	8	7	7,5	7,5	7,6
13	J E F	7	7	7	7,5	7,5	7,2
14	K	7	6,6	5	7	6	6,32
15	L A	7	6	7	7,4	7,4	6,96
16	M A	7	6	6	6	6	6,2
17	M U	7	6	6	6	6	6,2
18	M. R B S	7	6	6	6	6	6,2
19	N A	8	7	6	7,6	7,8	7,28
20	P N G	7	6	6	7,2	7	6,64



### Lampiran 5

Tabel 4.3. Nilai rata rata (mean) pada setiap mapel kelas VA

No	Nama siswa	Nilai ulangan bulanan				
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS
1	A N	6,4	6	6	7	6
2	A Y A	9	9	8	8	8,3
3	B P	7	6	6	6	6
4	B K	7	6	6	6	6
5	B A S	6	6	6	6	5
6	B S	7	6	6	6	5
7	D Y	9	10	8	8	8,4
8	D L	9	9	8	8	8,5
9	D A	7	6	6	6	6
10	F A	7	8	7	7	7,4
11	F T A	7	6	6	6	5
12	F Y S	8	8	7	7,5	7,5
13	J E F	7	7	7	7,5	7,5
14	K	7	6,6	5	7	6
15	L A	7	6	7	7,4	7,4
16	M A	7	6	6	6	6
17	M U	7	6	6	6	6
18	M. R B S	7	6	6	6	6
19	N A	8	7	6	7,6	7,8
20	P N G	7	6	6	7,2	7
21	Q D A	9	10	8	8	8,3

22	S J	9	9,3	8	8	8,4
23	V S G	7	9	8	8	8
24	Y H A	8	8	7	7	7,5
25	Y P	7	8	7	7	7
26	Z K	7	7	6	6	6
27	D H O	7	7	6	7,5	7,3
Rata rata (mean)		7,42	7,21	6,62	6,95	6,86

## Lampiran 6

Tabel 4.4. nilai rata rata (mean) siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas VA.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Rata rata	No	Siswa yang tidak bermain <i>game online</i>	Rata rata
1	Z K	6,4	14	F A	7,28
2	B A S	5,8	15	D Y	8,68
3	Y H A	7,5	16	F Y S	7,6
4	I A	6,96	17	A Y	8,46
5	B P	6,2	18	D L	8,5
6	M A	6,2	19	Y P	7,2
7	B S	6	20	B K	6,2
8	F T A	6	21	D A	6,2
9	M. R B	6,2	22	A N	6,28
10	K	6,32	23	V S G	8
11	P N G	6,64	24	Q D A	8,66
12	D H O	6,96	25	N A	7,28
13	M U	6,2	26	J E F	7,2
			27	S J	8,54
Rata rata		6.41	Rata rata		7.57

### Lampiran 7

Tabel 4.5. nilai rata rata (mean) berdasarkan waktu bermain *game online* pada kelas VA.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	K	Setiap hari	6,32
Rata rata (mean)			6,32

Tabel 4.6.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	Z K	2 hari sekali	6,4
2	B A S	2 hari sekali	5,8
3	B S	2 hari sekali	6
4	F T A	2 hari sekali	6
5	M. R B	2 hari sekali	6,2
6	D H O	2 hari sekali	6,96
7	M U	2 hari sekali	6,2
Rata rata (mean)			6,22

Tabel 4.7.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	Y H A	1 minggu sekali	7,5
2	L A	1 minggu sekali	6,96
3	B P	1 minggu sekali	6,2
4	M A	1 minggu sekali	6,2
5	P N G	1 minggu sekali	6,64
Rata rata (mean)			6,7

### Lampiran 8

Tabel 4.8 nilai rata rata (mean) hasil belajar pada kelas V B:

No	Nama siswa	Nilai ulangan bulanan					Rata rata
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	
1	A I	9,5	7,7	6	8	8,5	7,94
2	A Y S	5,5	4	8	6,7	4,75	5,79
3	A J P	9	8,3	5,2	7	6,75	7,25
4	A S	9,5	8,7	5,6	7	8,25	7,81
5	A A	8	6,3	6,5	6,3	6,75	6,77
6	A M	4,5	5	6	6	3,25	4,95
7	A E	5,7	6	5,6	5	6	5,66
8	C	6,2	6,7	2,8	5,7	5,5	5,38
9	C	4,7	5,3	6	6	7,25	5,85
10	D W	6,2	5,3	5,2	6,3	7,25	6,05
11	D A	5,2	4,3	6,8	5	3,75	5,01
12	D R	6,5	6,7	7,6	7,7	7	7,1
13	Y A	8,2	6,7	7,6	8	6,25	7,35
14	M. D D	4,7	6,7	3,2	5,7	6,25	5,31
15	M. R M	8,2	7,6	8,8	9,3	8,75	8,53
16	M. N B	4,7	6	4,4	6,7	5,75	5,51
17	N	7	7	7,6	7,3	6,5	7,08
18	O C	8,7	7	4,4	6	6,25	6,47
19	O I	7,2	7,7	8	7,3	8,25	7,69
20	P A C	6,5	7,7	7,6	7,3	8,25	7,47
21	R W D	8	7,7	6,4	6	5,5	6,72

22	RA	8,2	7,3	7,6	7,7	8,5	7,86
23	RM	9	8,7	8,4	7	8	8,22
24	SFA	6,2	5,3	5,4	4,7	4,5	5,22
25	SS	6	6,3	5	6	3,5	5,36
26	VJ	6,5	4,5	4,7	4	4,25	4,79
27	ZF	8,7	8,3	8	7,7	7,75	8,09
Rata rata (mean)							6,56

### Lampiran 9

Tabel 4.9. nilai rata rata (mean) berdasarkan mata pelajaran pada kelas VB.

No	Nama siswa	Nilai ulangan bulanan				
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS
1	A I	9,5	7,7	6	8	8,5
2	A Y S	5,5	4	8	6,7	4,75
3	A J P	9	8,3	5,2	7	6,75
4	A S	9,5	8,7	5,6	7	8,25
5	A A	8	6,3	6,5	6,3	6,75
6	A M	4,5	5	6	6	3,25
7	A E	5,7	6	5,6	5	6
8	C	6,2	6,7	2,8	5,7	5,5
9	C	4,7	5,3	6	6	7,25
10	D W	6,2	5,3	5,2	6,3	7,25
11	D A	5,2	4,3	6,8	5	3,75
12	D R	6,5	6,7	7,6	7,7	7
13	Y A	8,2	6,7	7,6	8	6,25
14	M. D D	4,7	6,7	3,2	5,7	6,25
15	M. R M	8,2	7,6	8,8	9,3	8,75
16	M. N B	4,7	6	4,4	6,7	5,75
17	N	7	7	7,6	7,3	6,5
18	O C	8,7	7	4,4	6	6,25
19	O I	7,2	7,7	8	7,3	8,25
20	P A C	6,5	7,7	7,6	7,3	8,25
21	R W D	8	7,7	6,4	6	5,5

22	R A	8,2	7,3	7,6	7,7	8,5
23	R M	9	8,7	8,4	7	8
24	S F A	6,2	5,3	5,4	4,7	4,5
25	S S	6	6,3	5	6	3,5
26	V J	6,5	4,5	4,7	4	4,25
27	Z F	8,7	8,3	8	7,7	7,75
	Rata rata (mean)	6,97	6,62	6,23	6,57	6,41

### Lampiran 10

Tabel 4.10. nilai rata rata (mean) terhadap siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain game.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	rata rata	No	Siswa yang tidak bermain <i>game online</i>	rata rata
1	M. R M	6,73	25	A I	7,94
2	D A	5,01	26	R	7,86
3	A E	5,66	27	O I	7,69
4	R W D	6,72			
5	Y A	7,35			
6	D R	7,1			
7	D W	6,05			
8	A J P	7,55			
9	A Y S	5,79			
10	C	5,36			
11	R M	8,22			
12	Z F	8,05			
13	A S	7,81			
14	M. N B	5,51			
15	A A	6,77			
16	C	5,85			
17	O C	6,47			
18	M. D D	5,31			
19	A M	4,95			
20	N	7,08			
21	P A C	7,47			
22	V	4,69			
23	S V	5,22			
24	S S	5,36			
Rata rata		6,33	Rata rata		7,83

### Lampiran 11

Tabel 4.11. nilai rata rata (mean) siswa berdasarkan waktu bermain pada kelas VB.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	C	Setiap hari	5,36
2	A M	Setiap hari	4,95
3	N	Setiap hari	7,08
4	V	Setiap hari	4,69
Rata rata (mean)			5,52

Tabel 4.12

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	Z F	2 hari sekali	8,05
2	M. N B	2 hari sekali	5,51
3	A A	2 hari sekali	6,77
4	C	2 hari sekali	5,85
5	O C	2 hari sekali	6,47
6	M. D D	2 hari sekali	5,31
7	A Y S	2 hari sekali	5,79
8	S V	2 hari sekali	5,22
9	S S	2 hari sekali	5,36
Rata rata (mean)			6,03

Tabel 4.13

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	D A	1 minggu sekali	5,01
2	A E	1 minggu sekali	5,66
3	R W D	1 minggu sekali	6,72
4	Y A	1 minggu sekali	7,35
5	D R	1 minggu sekali	7,1
6	A J P	1 minggu sekali	7,55
7	R M	1 minggu sekali	8,22
8	A S	1 minggu sekali	7,81
9	P A C	1 minggu sekali	7,47
Rata rata (mean)			6,98

Tabel 4.14

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	D W	2 minggu sekali	6,05
Rata rata (mean)			6,05

## Lampiran 12

Tabel 4.15. nilai rata rata (mean) siswa pada kelas VC.

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan Bulanan					rata rata
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	
1	A T P	9,25	8,5	9,2	8	8,5	8,69
2	A D F	6,5	9,3	6,4	6	6,25	6,89
3	A N H	7,25	9,7	9,2	4,5	6,25	7,38
4	A P S	8,75	9,2	10	7,75	8,75	8,89
5	A E D	5,5	8,7	8	4	4	6,04
6	A N	7	9,3	4,4	5	5,5	6,24
7	C S C	6,25	8	7,2	5,5	6	6,59
8	D A S	7	8,7	7,6	4,5	6,25	6,81
9	D A P	4,25	9,3	7,6	3,25	5	5,88
10	F N	5,5	7,5	9,2	3,75	4,5	6,09
11	F R M	2,5	6,5	2	2	2,75	3,15
12	G A	6,25	6,3	1,6	3,75	4,75	4,53
13	H N	1,25	8,5	6,5	2	2,5	4,15
14	H D A	6,4	5,75	6,5	5,5	6	6,03
15	K J	5	9,5	6	4,25	3,75	5,7
16	L A	7	5,5	3,2	5	4,5	5,04
17	M T S	7,5	8,7	8,8	5,5	7,5	7,6
18	N R	7,5	7,7	9,2	4,5	4,25	6,63
19	R I	4	7	6,8	3,25	4,75	5,16
20	R M	4,75	6,7	7,6	3	3,25	5,06
21	R A S	6,5	8,7	6	3,25	4,5	5,79
22	R T K	8	8,3	9,2	5,5	8	7,8
23	S E S	6,25	5,2	3,6	3,5	4,5	4,61
24	S E P	5	8,5	4,4	3,75	3,75	5,08
25	T G	3,25	8,5	6	2	2,5	4,45
26	A F	5,75	7,8	6,4	3	2,5	5,09
27	W T A	4,5	8	4,4	3,75	3,5	4,83
28	B A	7	8,2	6,8	5,5	4,75	6,45
29	Y R S	2,5	4,7	4,4	3	2	3,32
		Rata rata (mean)					5,93

### Lampiran 13

Tabel 4.16. nilai rata rata (mean) berdasarkan mata pelajaran pada kelas VC.

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan Bulanan				
		Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS
1	A T P	9,25	8,5	9,2	8	8,5
2	A D F	6,5	9,3	6,4	6	6,25
3	A N H	7,25	9,7	9,2	4,5	6,25
4	A P S	8,75	9,2	10	7,75	8,75
5	A E D	5,5	8,7	8	4	4
6	A N	7	9,3	4,4	5	5,5
7	C S C	6,25	8	7,2	5,5	6
8	D A S	7	8,7	7,6	4,5	6,25
9	D A P	4,25	9,3	7,6	3,25	5
10	F N	5,5	7,5	9,2	3,75	4,5
11	F R M	2,5	6,5	2	2	2,75
12	G A	6,25	6,3	1,6	3,75	4,75
13	H N	1,25	8,5	6,5	2	2,5
14	H D A	6,4	5,75	6,5	5,5	6
15	K J	5	9,5	6	4,25	3,75
16	L A	7	5,5	3,2	5	4,5
17	M T S	7,5	8,7	8,8	5,5	7,5
18	N R	7,5	7,7	9,2	4,5	4,25
19	R I	4	7	6,8	3,25	4,75
20	R M	4,75	6,7	7,6	3	3,25
21	R A S	6,5	8,7	6	3,25	4,5
22	R T K	8	8,3	9,2	5,5	8
23	S E S	6,25	5,2	3,6	3,5	4,5
24	S E P	5	8,5	4,4	3,75	3,75
25	T G	3,25	8,5	6	2	2,5
26	A F	5,75	7,8	6,4	3	2,5
27	W T A	4,5	8	4,4	3,75	3,5
28	B A	7	8,2	6,8	5,5	4,75
29	Y R S	2,5	4,7	4,4	3	2
Rata rata (mean)		5,79	7,87	6,48	4,28	4,86

### Lampiran 14

Tabel 4.17. nilai rata rata (mean) terhadap siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas VC.

No	siswa yang bermain <i>game online</i>	rata rata	no	siswa yang tidak bermain <i>game online</i>	rata rata
1	A F	4,89	16	A T P	8,69
2	T G	4,45	17	R I	5,16
3	A N	7,38	18	N R	6,63
4	S E P	5,08	19	F R M	3,15
5	L A	5,04	20	G A	4,53
6	C S	6,59	21	Y R S	3,32
7	A D F	6,89	22	A N	6,24
8	R A S	7,79	23	A P S	8,89
9	W T A	4,83	24	F N	6,09
10	R T K	7,8	25	R M	5,06
11	M T S	7,6	26	D A S	6,81
12	D A P	5,88	27	S E S	4,61
13	B A	6,45	28	A E D	6,04
14	H N	4,15	29	K J	5,7
15	H D A	6,03			
Rata rata		6,1	Rata rata		5,78

### Lampiran 15

Tabel 4.18 nilai rata rata (mean) berdasarkan waktu bermain pada kelas VC.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	A F	Setiap hari	4,89
2	S E P	Setiap hari	5,08
3	R T K	Setiap hari	7,8
4	M T S	Setiap hari	7,6
5	B A	Setiap hari	6,45
Rata rata (mean)			6,36

Tabel 4.19

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	T G	2 hari sekali	4,45
2	A N	2 hari sekali	7,38
3	L A	2 hari sekali	5,04
4	C S	2 hari sekali	6,59
5	A D F	2 hari sekali	6,89
6	H N	2 hari sekali	4,15
Rata rata (mean)			5,75

Tabel 4.20

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	R A S	1 minggu sekali	7,79
2	W T A	1 minggu sekali	4,83
Rata rata (mean)			6,31

Tabel 4.21

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	D A P	2 minggu sekali	5,88
2	H D A	2 minggu sekali	6,03
Rata rata (mean)			5,95

### Lampiran 16

Tabel 4.22. nilai rata rata (mean) terhadap seluruh siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Rata Rata	No	Siswa yang tidak bermain <i>game online</i>	Rata rata
1	Z K	6,4	53	F A	7,28
2	B A	5,8	54	D Y	8,68
3	Y H A	7,5	55	F Y S	7,6
4	L A	6,96	56	A Y A	8,46
5	B P	6,2	57	D L	8,5
6	M A	6,2	58	Y P	7,2
7	B S	6	59	B K	6,2
8	F T A	6	60	D A	6,2
9	M. R B S	6,2	61	A N	6,28
10	K	6,32	62	V S G	8
11	P N G	6,64	63	Q D A	8,66
12	D H O	6,96	64	N A	7,28
13	M U	6,2	65	J E F	7,2
14	M. R M	6,73	66	S J	8,54
15	D A	5,01	67	A I	7,94
16	A E	5,66	68	R A	7,86
17	R W D	6,72	69	O I	7,69
18	Y A	7,35	70	A T P	8,69
19	D R	7,1	71	R I	5,16
20	D W	6,05	72	N R	6,63
21	A J P	7,55	73	F R M	3,15
22	A Y S	5,79	74	G A	4,53
23	C	5,36	75	Y R S	3,32
24	R M	8,22	76	A N	6,24
25	Z F	8,05	77	A P S	8,89
26	A S	7,81	78	F N	6,09
27	M. N B	5,51	79	R	5,06
28	A A	6,77	80	D A S	6,81
29	C	5,85	81	S E S	4,61
30	O C	6,47	82	A E D	6,04
31	M. D D	5,31	83	K J	5,7
32	A M	4,95			
33	N	7,08			

34	P A C	7,47			
35	V	4,69			
36	S V	5,22			
37	S S	5,36			
38	A F N	4,89			
39	T G	4,45			
40	A N H	7,38			
41	S E P	5,08			
42	L A	5,04			
43	C S C	6,59			
44	A D F	6,89			
45	R A S	7,79			
46	W T A	4,83			
47	R T K	7,8			
48	M T S	7,6			
49	D A P	5,88			
50	B A	6,45			
51	H N	4,15			
52	H D A	6,03			
Rata rata		6,27	Rata rata	6,79	

### Lampiran 17

Tabel 4.23. nilai rata rata (mean) terhadap siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* berdasarkan waktu bermain pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	K	Setiap hari	6,32
2	C	Setiap hari	5,36
3	A M	Setiap hari	4,95
4	N	Setiap hari	7,08
5	V	Setiap hari	4,69
6	A F	Setiap hari	4,89
7	S E P	Setiap hari	5,08
8	R T K	Setiap hari	7,8
9	M T S	Setiap hari	7,6
10	B A	Setiap hari	6,45
Rata rata (mean)			6,02

Tabel 4.24.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	Z K	2 hari sekali	6,4
2	B A S	2 hari sekali	5,8
3	B S	2 hari sekali	6
4	F T A	2 hari sekali	6
5	M. R B	2 hari sekali	6,2
6	D H O	2 hari sekali	6,96
7	M U	2 hari sekali	6,2
8	Z F	2 hari sekali	8,05
9	M. N B	2 hari sekali	5,51
10	A A	2 hari sekali	6,77
11	C	2 hari sekali	5,85
12	O C	2 hari sekali	6,47
13	M. D D	2 hari sekali	5,31
14	A Y S	2 hari sekali	5,79
15	S V	2 hari sekali	5,22
16	S S	2 hari sekali	5,36
17	T G	2 hari sekali	4,45
18	A N	2 hari sekali	7,38
19	L A	2 hari sekali	5,04
20	C S	2 hari sekali	6,59
21	A D F	2 hari sekali	6,89
22	H N	2 hari sekali	4,15
Rata rata (mean)			6,01

Tabel 4.25.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	Y H A	1 minggu sekali	7,5
2	L A	1 minggu sekali	6,96
3	B P	1 minggu sekali	6,2
4	M A	1 minggu sekali	6,2
5	P N G	1 minggu sekali	6,64
6	D A	1 minggu sekali	5,01
7	A E	1 minggu sekali	5,66
8	R W D	1 minggu sekali	6,72
9	Y A	1 minggu sekali	7,35
10	D R	1 minggu sekali	7,1
11	A J P	1 minggu sekali	7,55
12	R M	1 minggu sekali	8,22
13	A S	1 minggu sekali	7,81
14	P A C	1 minggu sekali	7,47
15	R A S	1 minggu sekali	7,79
16	W T A	1 minggu sekali	4,83
Rata rata (mean)			6,81

Tabel 4.26.

No	Siswa yang bermain <i>game online</i>	Waktu bermain	Rata rata
1	D W	2 minggu sekali	6,05
2	D A P	2 minggu sekali	5,88
3	H D A	2 minggu sekali	6,03
Rata rata (mean)			5,98

## Lampiran 18

Tabel 4.27 pedoman angket

### Pedoman pengisian angket siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*

Nama Siswa : R I

Kelas : VC

Berilah Tanda conteng (√) pada tabel yang telah disediakan!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya suka bermain <i>game online</i> .		√
2.	Setiap hari saya selalu bermain <i>game online</i> .		√
3.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 hari sekali.		√
4.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 1 minggu sekali.	√	
5.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 minggu sekali.		√
6.	Saya bermain <i>game online</i> di rumah.	√	
7.	Saya bermain <i>game online</i> di warnet.		√
8.	Saya selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain <i>game online</i> .		√
9.	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i> .		√
10.	Saya selalu berusaha agar permainan <i>game online</i> saya lebih baik daripada teman saya.		√

## Lampiran 19

Tabel 4.28 pedoman angket

### Pedoman pengisian angket siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*

Nama Siswa : M T S

Kelas : VC

Berilah Tanda conteng (√) pada tabel yang telah disediakan!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya suka bermain <i>game online</i> .	√	
2.	Setiap hari saya selalu bermain <i>game online</i> .	√	
3.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 hari sekali.	√	
4.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 1 minggu sekali.	√	
5.	Saya bermain <i>game online</i> setiap 2 minggu sekali.	√	
6.	Saya bermain <i>game online</i> di rumah.	√	
7.	Saya bermain <i>game online</i> di warnet.		√
8.	Saya selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain <i>game online</i> .		√
9.	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i> .	√	
10.	Saya selalu berusaha agar permainan <i>game online</i> saya lebih baik daripada teman saya.	√	

