

Pengaruh Kecanduan *Game Online* dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018)

Isa Jati Nusa¹, Kristiani¹, Budi Wahyono¹

¹ Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sebelas Maret
Email: isajatinusa@gmail.com

Article Info

Abstract

DOI:

This study aims to identify (1) the effect of online game addiction on students learning achievement of class X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018; (2) the effect of learning styles on students learning achievement of SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018; (3) the effect of learning motivation on students learning achievement of class X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018.

Keyword: *online game addiction, learning styles, learning motivation, student achievement*

Population in this research was class X IIS students of SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018 as many as 138 students. The sample selected by boring sampling technique. The methods used was quantitative with ex post facto research type. The data were collected using questionnaires techniques for online game addiction source data, learning styles and learning motivation, as well as documentation techniques for learning achievement data. Data analyzing used path analysis with significance level of 5% data processed with the help of data processing program AMOS 22.

The results of research show that: (1) there is a negative and significant effect influence between online game addiction on students learning achievement of class X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018, besides that there is an indirect effect through learning motivation on learning achievement; (2) there is a positive and insignificant influence between learning styles on students learning achievement of class X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018, besides that there is an indirect effect through learning motivation on learning achievement; (3) there is a positive and significant influence between learning motivation on students learning achievement of class X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar year 2017/2018.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji (1) pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018; (2) pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018; (3) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 138 siswa. Sampel diambil dengan teknik sampel jenuh. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik kuesioner untuk data kecanduan *game online*, gaya belajar dan motivasi belajar, serta teknik dokumentasi untuk data prestasi belajar. Analisis data yang digunakan adalah *Path Analysis* dengan taraf signifikansi 5%, data diolah dengan bantuan program aplikasi pengolahan data AMOS 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018, selain itu terdapat pengaruh tidak langsung melalui motivasi belajar terhadap prestasi belajar; (2) terdapat pengaruh yang positif dan tidak signifikan antara gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X II SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018, selain itu terdapat pengaruh tidak langsung melalui motivasi belajar terhadap prestasi belajar; (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: kecanduan *game online*, gaya belajar, motivasi belajar, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pemerintah Indonesia mengupayakan segala cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, terutama pendidikan formal. Namun, kualitas pendidikan Indonesia masih tergolong rendah di mata dunia. Laporan yang berjudul *Global Human Capital Report 2017* yang diterbitkan *World Economic Forum* (WEF) mengatakan bahwa kondisi pendidikan Indonesia menempati urutan ke 53 di dunia dari 130 negara. Menurut Mulyani (2018: 65), Pemerintah telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengalokasikan dana yang cukup besar untuk bidang pendidikan yaitu 20% dari APBN, selain itu diperlukan sumber daya manusia berkualitas yang berperan dalam pelaksanaan pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah berkaitan langsung dengan siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah meningkatkan prestasi belajar. Prestasi merupakan salah satu indikator keberhasilan. Menurut Silaban (2010 : 123) "Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari hari yang telah dikerjakan". Namun, pada era globalisasi ini, proses pencapaian prestasi belajar kurang maksimal dengan masuknya kebudayaan asing. Kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat khususnya para pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak produk yang dapat dijumpai di internet, salah satu produknya yaitu *game online* yang populer saat ini dan digemari para pelajar. Hasil survei yang dirilis oleh Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2017 mencapai 143 juta pengguna atau sekitar 54% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif pada tahun 2017, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 14,3 juta orang atau sekitar 14% dari total pengguna (APJII, 2017).

Pengguna internet yang bermain *game online* didominasi oleh para remaja. Suplig (2017) berpendapat bahwa pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dengan bermain *game online*, hal tersebut mengakibatkan meningkatnya intensitas pelajar bermain *game online* atau yang dapat disebut kecanduan *game online*. Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantungan fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Menurut Suryabrata (2011) berpendapat bahwa faktor utama keberhasilan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekstern, namun juga gaya belajar dan motivasi belajar yang merupakan faktor intern yang mendukung keberhasilan belajar. Guru hanya memberikan dasar pengetahuan yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa. Siswa harus mampu mengatur dan merencanakan jadwal kegiatan belajar, mempunyai rasa percaya diri, dan berinisiatif mendorong diri untuk terus belajar.

SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di kota Karanganyar juga merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang berstandar nasional. SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar telah memiliki akreditasi A. Hal tersebut dibuktikan dengan kualitas dari berbagai aspek mulai dari kurikulum, sumber daya manusia, hingga sarana dan prasarana pembelajaran yang disediakan untuk siswanya serta keluaran atau lulusan SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar yang bermutu.

Menurut Juangsih (2014) mutu keluaran (*output*) di bidang pendidikan salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Prestasi belajar pada Sekolah Menengah Atas yang dicapai siswa diwujudkan dalam bentuk nilai Ujian Tengah Semester (UTS), nilai Ujian Akhir Semester (UAS), dan Nilai Rapot. Namun hal tersebut tidak diikuti dengan pencapaian prestasi belajar yang baik siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran ekonomi dengan rata-rata nilai setiap kelas yang memiliki nilai di bawah KKM kurang dari 65 pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS Semester Gasal Tahun Ajaran 2017/2018

| No. | Kelas | Nilai Rata – Rata |
|-----|---------|-------------------|
| 1. | X IIS 1 | 67,8 |
| 2. | X IIS 2 | 64,2 |
| 3. | X IIS 3 | 61,3 |
| 4. | X IIS 4 | 59,5 |
| 5. | X IIS 5 | 58,7 |

Sumber: Kurikulum SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, 2018

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata UAS kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar semester gasal tahun ajaran 2017/2018. Nilai yang diambil adalah nilai mata pelajaran ekonomi setiap kelas. Data di atas membuktikan bahwa masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, karena 4 dari 5 kelas jurusan IIS yang ada memiliki nilai rata – rata di bawah nilai KKM.

Siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar dapat mengakses internet secara gratis menggunakan *wifi* yang disediakan oleh SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. Jaringan *wifi* tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mencari sumber belajar dan mengerjakan tugas. Namun, berdasarkan hasil pra penelitian pemanfaatan internet oleh siswa kelas X SMA

Muhammadiyah 1 Karanganyar justru lebih sering digunakan untuk mengakses *game online* dengan jumlah siswa yang memiliki kriteria kecanduan *game online* sebanyak 138 siswa. Selain itu, banyak siswa yang lebih menyukai pembelajaran menggunakan metode diskusi, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung menggunakan gaya belajar auditori, serta sedikit siswa yang selalu aktif mengikuti pembelajaran yang menunjukkan hasrat dan keinginan berhasil rendah, sehingga motivasi belajar siswa masih tergolong rendah.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Jenab dan Hudaya. (2015); Radhika (2016) yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Angela (2013) menyimpulkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar. Penelitian tersebut mempunyai arti bahwa pengguna *game online* oleh siswa dapat menurunkan keinginannya untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Penelitian Khoeron, dkk. (2014); Tanta (2010:13) menyimpulkan bahwa gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, sehingga siswa akan memahami informasi yang diterima dengan gaya belajar masing-masing siswa. Namun, hal tersebut bertentangan dengan penelitian yang dilakukan Nurhasanah (2016). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tidak berpengaruh antara gaya belajar visual, auditorial, kinestetik secara bersama-sama terhadap prestasi belajar, artinya gaya belajar tidak memiliki dampak yang berarti untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas menggunakan variabel *game online* secara umum, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variabel kecanduan *game online*. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan teknik analisis regresi linier berganda, variabel penelitian terdahulu hanya menggunakan tiga variabel saja, namun pada penelitian ini menggunakan empat variabel dengan menambahkan variabel intervening dan menambahkan variabel gaya belajar terhadap prestasi siswa SD dan SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar mengalami penurunan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kecanduan *game online*, gaya belajar dan motivasi belajar. Selain itu terdapat penelitian terdahulu yang telah diuraikan menunjukkan masih ada *gap research* pada variabel gaya belajar terhadap prestasi belajar, sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Pengaruh Kecanduan *Game Online* dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Studi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018.”

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dan gaya belajar terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar (studi pada siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018).

Kajian Pustaka

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Sutikno (2013: 3-4), “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya”.

Menurut Suyono dan Hariyono (2016: 9), “belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”.

Menurut H.C Witherington mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian (Lestari dan Amaliah, 2013:25). Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian seseorang berupa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, pemahaman, sikap, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

b. Prestasi Belajar

Menurut Silaban (2010 : 123) “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dihari yang telah dikerjakan”. Marsun dan Martaniah dalam Sia Tjundjing berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Sementara menurut Poerwodarminto dalam Ratnawati (2010), yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buku laporan yang disebut rapor.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Suryabrata (2011), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

a) Faktor fisiologis

Dalam hal ini, faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera

(1) Kesehatan badan

Untuk dapat menempuh studi yang baik siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam upaya memelihara kesehatan fisiknya, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur, untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, juga untuk memelihara kesehatan bahkan juga dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

(2) Pancaindera

Berfungsinya pancaindera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan dewasa ini di antara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, seorang anak yang memiliki cacat fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya didalam menangkap pelajaran, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

b) Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah :

(1) Intelligensi

Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan siswa mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Binet, hakikat inteligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf inteligensi ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, di mana siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf inteligensi yang rendah diperkirakan juga akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Namun bukanlah suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf inteligensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, juga sebaliknya.

(2) Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri dapat merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajarnya. Menurut Sarlito Wirawan, sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap mata pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

(3) Motivasi

Menurut Irwanto (2007), motivasi adalah penggerak perilaku. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Sedangkan menurut Winkel (2008), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu; maka tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal gairah atau semangat belajar, siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar

2) Faktor eksternal

Selain faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, ada hal-hal lain di luar diri yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang akan diraih, antara lain adalah:

a) Faktor lingkungan keluarga

(1) Sosial ekonomi keluarga

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah

(2) Pendidikan orang tua

Orang tua yang telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

(3) Perhatian orang tua dan suasana hubungan antara anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan dalam hal ini bisa secara langsung, berupa pujian atau nasihat; maupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

b) Faktor lingkungan sekolah.

(1) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP akan membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah; selain bentuk ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar

(2) Kompetensi guru dan siswa

Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi, kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa ingintahunnya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ia akan terdorong untuk terus-menerus meningkatkan prestasi belajarnya.

(3) Kurikulum dan metode mengajar

Hal ini meliputi materi dan bagaimana cara memberikan materi tersebut kepada siswa. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sarlito Wirawan menyatakan bahwa faktor yang paling penting adalah faktor guru. Jika guru mengajar dengan arif bijaksana, tegas, memiliki disiplin tinggi, luwes dan mampu membuat siswa menjadi senang akan pelajaran, maka prestasi belajar siswa akan cenderung tinggi, palingtidak siswa tersebut tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

c) Faktor lingkungan masyarakat

(1) Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru/pengajar

(2) Partisipasi terhadap pendidikan

Bila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

2. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri oleh pemain tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu.

Game adalah suatu bentuk permainan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Candra, 2012:1-2).

Menurut Candra (2012: 2), “*Game online* sebagai suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.” Permainan *game online* menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu, yang artinya semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Sedangkan Akbar (diakses 2013) menyatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online diklasifikasikan dalam beberapa katagori. Diantaranya adalah menurut jenis permainan, serta cara pembayaran cash/chip. Menurut Candra (2012:10), “Jenis permainan *game online* dibagi dalam 10 jenis, diantaranya, *Shooter game, Adventure game, Action game, Role playing game, Real Time Strategy, Symulation Sosiety Game, Browser Game, Music/Dance Game, dan Cross-Platfrom Game.*”

b. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantunagn fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, komplusif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan.

Pertama, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal yang lain).

Kedua, menurut *Cambrige Dictionary* kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.

Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal yang lain. Akan dikatakan kecanduan *game online* kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa diambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah memainkan *game online* secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. *Game online* menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada hal-hal yang lain. Kebanyakan yang menjadi kecanduan *game online* adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online*.

Menurut Lee (2011), bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni:

Pertama, Excessive use (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Kedua, withdrawal symptoms (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Ketiga, tolerance (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan

kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

Keempat, negative repercussion (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Menurut Smart (2010: 24) seseorang yang terbiasa bermain game online dengan waktu yang lama lebih cenderung terkena kecanduan. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika bermain lebih dari 30 menit dalam sehari (Mappaleo, 2009).

Menurut penelitian yang dilakukan Jenab dan Hudaya. (2015); Radhika (2016) yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Angela (2013) menyimpulkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar.

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Menurut Detria (2013:22) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

3. Gaya Belajar

Menurut Heinich dkk dalam Sutikno (2013), “gaya belajar merupakan suatu kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memproses informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan”. Klasifikasi gaya belajar yang sederhana menurut Pask dan Scott dalam Suyono dan Hariyanto (2016: 148), “gaya belajar *wholist* atau *serialist*. Gaya belajar *wholist* adalah gaya belajar yang menekankan pemahaman terhadap seluruh pembelajaran dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, Sedangkan gaya belajar *serialist* adalah gaya belajar yang lebih menekankan penguasaan materi serta mampu menganalisis masalah berdasarkan komponen – komponennya”.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah suatu kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memahami seluruh pembelajaran dan masalah yang dihadapi serta menganalisis pengetahuan dan informasi berdasarkan komponen yang ada.

Setiap manusia memiliki gaya belajar tersendiri dalam belajarnya. Menurut Suyono dan Hariyanto (2016: 149), “secara garis besar ada tiga macam pokok gaya belajar, yaitu:

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual artinya seorang siswa akan lebih cepat belajar dengan cara melihat. Misalnya membaca buku, melihat demonstrasi yang dilakukan guru, melihat contoh-contoh yang tersebar di alam atau fenomena alam dengan cara observasi, atau melihat pembelajaran yang disajikan melalui TV.

b. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori artinya seorang siswa akan lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan. Di sini penerapan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi lebih efektif. Siswa dapat belajar melalui mendengarkan radio pendidikan, kaset pembelajaran, dan video kaset.

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik artinya seorang siswa belajar melalui gerakan – gerakan fisik. Misalnya, dengan berjalan-jalan, menggerak-gerakan kaki atau tangan, melakukan eksperimen yang memerlukan aktifitas fisik dan sebagainya”.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Menurut Hamzah (2016: 3), “motifasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”. Sedangkan menurut Sardiman (2012: 75), “motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila dia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Hamzah (2016: 23), “hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *ex post facto* merupakan jenis penelitian yang menggunakan data yang berasal dari peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, tanpa manipulasi atau intervensi dari peneliti. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel kecanduan game online dan gaya belajar sebagai variabel bebas, motivasi belajar sebagai variabel intervening, serta prestasi belajar sebagai variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 138 siswa yang terdiri dari 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Penelitian ini memperoleh data dengan menggunakan teknik kuisioner dan teknik dokumentasi, dan diolah menggunakan uji prasyarat analisis data, *path analysis*, dan uji hipotesis dengan bantuan program AMOS 22.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Hasil uji prasyarat analisis data menyatakan bahwa data yang diperoleh penelitian ini telah memenuhi syarat. Adapun hasil yang diperoleh pada uji normalitas melalui metode One-Sample Kolmogorov Smirnov dari residual data adalah sebesar 1,053 dengan nilai signifikansi 0,200 artinya signifikansi $> 0,05$ ($0,200 > 0,05$). Sehingga disimpulkan data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal. Kemudian hasil uji linieritas menyatakan terdapat hubungan yang linier antara variabel kecanduan *game online* dan prestasi belajar, terdapat hubungan linier antara variabel gaya belajar dan prestasi belajar, terdapat hubungan linier antara variabel motivasi belajar dan prestasi belajar, terdapat hubungan linier antara variabel kecanduan *game online* dan motivasi belajar, serta terdapat hubungan yang linier antar variabel gaya belajar dan motivasi belajar.

Uji multikolinieritas diperoleh hasil yang menunjukkan nilai *Tolerance* adalah 0,949 artinya $> 0,10$ ($0,949 > 0,01$) dan nilai *VIF* sebesar 1,053 yang artinya < 10 ($1,053 < 10$), sehingga dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas dalam penelitian ini. Selanjutnya, uji heterokedastisitas, berdasarkan grafik *scatterplot* menunjukkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas pada model regresi penelitian ini.

2. Uji Hipotesis

Hasil *Path Analysis* pengujian estimasi dengan nilai *critical ratio* di atas 1.96 dan *p-value* $\leq 0,05$ (alpha 5 %), sehingga pengujian model adalah signifikan, begitupun sebaliknya. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut adalah signifikan dan satu variabel tidak signifikan.

| Variabel | Estimasi | S.E. | C.R. | P | Signifikansi |
|---------------|----------|-------|--------|-------|------------------|
| X1 terhadap Y | -0,230 | 0,088 | -2,595 | 0,009 | Signifikan |
| X2 terhadap Y | 0,166 | 0,143 | 1,159 | 0,246 | Tidak Signifikan |
| X1 terhadap Z | -0,337 | 0,087 | -3,882 | 0,000 | Signifikan |
| X2 terhadap Z | 0,391 | 0,144 | 2,710 | 0,007 | Signifikan |
| Z terhadap Y | 1,336 | 0,082 | 16,179 | 0,000 | Signifikan |

Pembahasan

1. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan hasil parameter estimasi yang terdapat pada table 4.12 , menunjukan bahwa nilai *critical ratio* (CR) adalah sebesar -2,595 dan nilai estimasi -0,230 ($p = 0,009 < 0,05$). Hasil uji statistik tersebut membuktikan bahwa kecanduan *game online* (X1) mempunyai pengaruh negatif yang signifikan terhadap prestasi belajar (Y). Artinya, kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa, sehingga setiap kenaikan satu satuan kecanduan *game online* maka akan diikuti dengan menurunnya prestasi belajar sebesar 0,230 satuan dengan asumsi bahwa variabel bebas lainnya tetap. Hal tersebut menunjukkan bahwa

semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah juga prestasi belajar yang dicapai siswa dan sebaliknya.

Selain itu berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* mempunyai jalur yang signifikan dengan motivasi belajar siswa (nilai sig = $0,000 < 0,05$). Hal tersebut berarti bahwa bila dilihat dari pengaruhnya terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi, ternyata kecanduan *game online* juga mempunyai pengaruh tidak langsung negatif terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yaitu melalui motivasi belajar siswa dengan besar pengaruh tidak langsung sebesar $-0,451$. Hal ini ada kecenderungan bahwa kecanduan *game online* yang susah untuk ditinggalkan akan menurunkan prestasi belajar siswa, sedangkan siswa yang kecanduan game online akan kehilangan semangat, minat, dan motivasi untuk belajar yang akan menghambat pencapaian prestasi belajar siswa.

Dari hasil wawancara pada saat pengambilan kuesioner diperoleh informasi bahwa siswa yang kecanduan *game online* hanya sekedar bermain *game*, hal tersebut membuat siswa melupakan waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman – temannya, sehingga membuat kelelahan, malas untuk mengerjakan tugas sekolah, dan belajar ini dapat menurunkan prestasi belajarnya. Siswa yang mengalami kecanduan bermain game online lebih lama akan membuang waktu belajar, sehingga ketika mengerjakan ujian dapat memperoleh hasil yang kurang baik yang akan menurunkan prestasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jenab, dkk. (2015); Radhika (2016) yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Angela (2013) menyimpulkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap Motivasi Belajar. Penelitian tersebut mempunyai arti bahwa pengguna game online oleh siswa dapat menurunkan keinginannya untuk melaksanakan kegiatan belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan game online semakin rendah juga prestasi belajar yang dicapai siswa dan sebaliknya.

2. Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan hasil parameter estimasi yang terdapat table 4.12 menunjukkan bahwa nilai *critical ratio* (CR) adalah sebesar 1,159 dan nilai estimasi 0,166 ($p = 0,246 < 0,05$). Hasil uji statistic tersebut membuktikan bahwa gaya belajar (X2) mempunyai pengaruh positif yang tidak signifikan terhadap prestasi belajar (Y). Artinya, gaya belajar tidak berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, sehingga setiap kenaikan satu satuan gaya belajar maka akan tidak diikuti dengan peningkatan prestasi belajar sebesar 0,166 satuan dengan asumsi bahwa variabel bebas lainnya tetap atau konstan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh gaya belajar yang akan meningkatkan prestasi belajar yang dicapai siswa dan sebaliknya.

Selain itu berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa variabel gaya belajar mempunyai jalur yang signifikan dengan motivasi belajar siswa (nilai sig = $0,007 < 0,05$). Hal tersebut berarti bahwa bila dilihat dari pengaruhnya terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi, ternyata gaya belajar juga mempunyai pengaruh tidak langsung terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yaitu melalui motivasi belajar siswa dengan besar pengaruh tidak langsung sebesar 0,522. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar tidak mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yang tinggi, sedangkan kurang mengertinya gaya belajar yang baik dan cara belajar yang baik akan menghambat pencapaian prestasi belajar siswa.

Bukti statistik di atas diperjelas dengan kondisi di lapangan yang menunjukkan bahwa seorang siswa memiliki gaya belajar masing-masing berbeda satu dengan yang lainnya untuk memahami pembelajaran dan masalah yang dihadapi ketika belajar. Selain itu, guru juga memahami dan mengetahui gaya belajar yang baik kepada siswa. Siswa yang bisa memahami gaya belajar yang baik untuk dirinya sendiri maka akan mudah memahami pembelajaran dan belajarnya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya dan sebaliknya jika siswa yang tidak

bisa memahami gaya belajarnya dengan baik maka tidak akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhasanah (2016) penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tidak berpengaruh antara gaya belajar visual, auditorial, kinestetik secara bersama-sama terhadap prestasi belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar tidak memiliki dampak yang berarti untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi belajar Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan hasil parameter estimasi yang terdapat pada table 4.12 menunjukkan bahwa nilai *critical ratio* (CR) adalah sebesar 16,179 dan nilai estimasi 1,336 ($p = 0,000 < 0,05$). Hasil uji statistic tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar (Z) mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar (Y). Artinya, motivasi belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, sehingga setiap kenaikan satu satuan motivasi belajar maka akan diikuti dengan peningkatan prestasi belajar sebesar 1,336 satuan dengan asumsi bahwa variabel bebas lainnya tetap. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi juga prestasi belajar yang dicapai siswa dan sebaliknya.

Demikian dalam pembelajaran ekonomi, siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mengikuti proses pembelajaran dengan hati yang senang, bersungguh-sungguh dalam memperhatikan pelajaran dan dengan sukarela mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru. Berbekal semangat dan kesenangan hati tersebut, maka akan berdampak pada perolehan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yang tinggi dan sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sardiman (2011:75); Aryono (2012); dan Sunadi (2013) yang menyimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi juga prestasi belajar yang dicapai siswa dan sebaliknya.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan dan parsial yang signifikan antara kecanduan *game online* dan gaya belajar terhadap prestasi belajar melalui prestasi belajar studi pada siswa kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar tahun pelajaran 2017/2018. Artinya, Semakin sering siswa bermain *game online* akan menurunkan motivasi belajar siswa, maka prestasi belajar yang dicapai siswa akan menurun. Sehingga dapat diberikan saran-saran sebagai berikut, Bagi Siswa, diharapkan dapat memperhatikan pada proses pembelajaran dan membiasakan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, contohnya masuk kelas tepat waktu dan tidak bermain *game online* ketika pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan waktu dengan lebih baik antara bermain *game online* dengan belajar agar waktu yang digunakan untuk bermain *game online* yang jauh lebih banyak dapat diganti untuk mencari sumber belajar yang lainnya, misalnya mencari materi belajar di internet dan membaca buku pelajaran di perpustakaan sekolah.

Guru, diharapkan selalu mengarahkan siswa untuk mencari sumber belajar yang lain di internet daripada bermain game online dengan memberikan alamat website tentang materi belajar agar lebih memudahkan siswa dalam belajarnya dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, guru hendaknya juga memotivasi siswa dengan cara memberi petunjuk agar mengurangi waktu bermain *game online* dan menggantinya dengan mencari materi belajar sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengerjakan tugas dan semangat dalam belajar.

Sekolah diharapkan dapat lebih meningkatkan pemanfaatan *wifi* di sekolah dengan cara memberi pembinaan tentang pemanfaatan *wifi* sekolah lebih digunakan untuk keberhasilan dalam mencari materi belajar yang lain sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu siswa dalam meningkatkan belajarnya dan siswa tidak menggunakan *wifi* untuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis, & Nurhayati. (2012). *Psikologi dalam pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Angela. (2013) “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD N 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.” *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) : 532-544.
- APJII. (2017). *Google*. Diperoleh 26 Januari 2019 dari <http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia.htm>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candra, ZA. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Detria. (2013). Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. *Tesis* tidak diterbitkan. Bandung: UPI.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, AW. (2004). *Genius Learning Strategy*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamzah, UB. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Irwanto. (2007). *Psikologi Umum*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Jaenab, & Hudaya. (2015) “Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi.” *Research and Development Journal Of Education* 2, (1) :44-46.
- Juangsih, J. (2014). Peran LPTK dalam Menghasilkan Guru yang Profesional. *Wahana Didaktika*, Vol. 12 No. 2 hal. 72 – 83. Diperoleh pada 22 Maret 2018.
- Khoeron. I. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1, (2) : 291-297.
- Lee, Eun Jin. (2011). A case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 1, (22) :208-215.
- Lestari & Amaliah. (2013). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Uninda Press.
- Mappaleo, A. (2009). *Gambaran Adiksi Bermain Game Online*. Diperoleh Tanggal 27 Januari 2019, dari <http://journal.gameonline.com/index.php/110014695702521>.
- Misbahuddin dan Hasan, I. (2014). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (edisi ke – 2)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Mulyani, S. (2018). *Demi Dana Pendidikan, Sri Mulyani Pernah Diperkarakan di MK*. Diperoleh 15 Juli 2018, dari <http://economy.okezone.com/read/2018/07/10/320/1920383/demi-dana-pendidikan-sri-mulyani-pernah-diperkarakan-di-MK/>
- Noor, J. (2014). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nurhasanah. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Yapis Manokwari. *Prosiding Seminar Nasional*. Vol 2. No. 1. Hal. 173-182.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Radhika. (2016). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Kecanduan Game Online dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 9 Padang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa STKIP PGRI Sumbar*, I (2016) 1-10. Diperoleh 26 Februari 2018.
- Ratnawati, Mila. (2010). Hubungan antara Persepsi Anak terhadap Suasana Keluarga, Citra Diri, dan Motif Berprestasi dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Ta'Miriyah Surabaya", *Jurnal Anima*, 9, (42).
- Sadriman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Sia, Tjundjing, (2001)"Hubungan Antara IQ, EQ, dan QA dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU", *Jurnal Anima*, 17, (1).
- Silaban, R. (2010). *12 Kunci Menjadi Pelajar Efektif*. Jakarta: QSEE
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A plus books.
- Sudarmanto, G. (2005). *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutikno. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Jakarta: Holistica Lombok.
- Suplig, M A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15, (2).
- Suyono dan Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Tanta. (2010). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Biologi Umum Program Studi Biologi Universitas Cendrawa-sih. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1, (1).
- Thalib. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional.” *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 8, no. 2. Hal. 387-392.
- Tridhonanto. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo..
- Ula, S.S. (2013). *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Winkel, WS. (2008). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama.

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul:

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE DAN GAYA BELAJAR
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MELALUI MOTIVASI BELAJAR
(STUDI PADA SISWA KELAS X IIS SMA MUHAMMADIYAH 1
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018)**

Ditulis oleh:

Nama : Isa Jati Nusa
NIM : K7614024
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Ekonomi

Telah direview dan layak untuk dipublikasikan di jurnal *online* Pendidikan Ekonomi. Mohon dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan terima kasih.

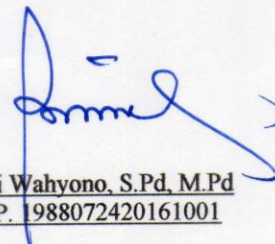
Surakarta, 20 Februari 2019

Pembimbing I



Dr. Kristiani, M.Si
NIP. 196204281989032002

Pembimbing II



Budi Wahyono, S.Pd, M.Pd
NIP. 1988072420161001