



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
DAN CALL FOR PAPER**

**HASIL PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
22 DESEMBER 2018**

**“ Tantangan dan Peluang Lembaga
Pendidikan Islam dalam Menghadapi
Revolusi Industri 4.0 “**



**LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI
TEBUIRENG JOMBANG**



Penerbit :
LPPM UNHASY Tebuireng Jombang

Alamat Redaksi :
Gedung B Lt.1 UNHASY
Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng Jombang Jawa Timur, 61471
Telp. 0321-861719, Surel : lppm.unhasy@gmail.com
Site : lppm.unhasy.ac.id

ISBN 978-602-51156-2-0



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGBDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2018

**“Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”**

**22 Desember 2018
Universitas Hasyim Asy’ari
Tebuireng Jombang**

PENERBIT



**LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG
2019**

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2018

“Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0”

Aula Lt.III Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, 22 Desember 2018

PANITIA PELAKSANA

Penanggung Jawab/ Steering Committee	: 1. Drs. Bambang Sujatmiko, M.T 2. Ali Mahsun, M.Pd
Panitia Pelaksana/ Organizing Committee	
Ketua	: M. Arif Setyabudi, M.Pd.I
Sekretaris	: Nur Muflihah, S.T., M.T
Bendahara	: Dwi Ari Pertiwi, S.E., S.Pd., M.M
Kesekretariatan	: Siti Faizah, M.Pd Suwandi, M.Ed, Mgt Bambang Edi Siswanto, M.Pd
Perlengkapan	: Asep Kurniawan, M.Pd.I Terdy Kristoper, M.T Heru Suripno Riswandha Imawan
Konsumsi	: Syahrial Ahmad, M.H Ayu Nurul Hidayah, S.E
Reviewer	: 1. Prof. Dr. H. Haris Supratno 2. Dr. H. Tri Rijanto, M.Pd., M.T 3. Dr. Kamidjan, M.Hum 4. Dr. Tony Seno Aji, S.E., M.E
Editor	: 1. M. Arif Setyabudi, M.Pd.I 2. Siti Faizah, M.Pd 3. Nur Muflihah, S.T.,M.T
Desain dan Layout	: 1. Nurul Absor, S.Sos.I 2. Wawan Rofiqi, S.Kom

Penerbit:



LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang

Alamat Redaksi:

Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Cukir, Diwek, Jombang, Jawa Timur 61471

Gedung B UNHAS Y Lt.1

Telp: (0321) 861719

e-mail: lppm.unhasy@gmail.com/ lppm@unhasy.ac.id, <http://www.lppm.unhasy.ac.id>

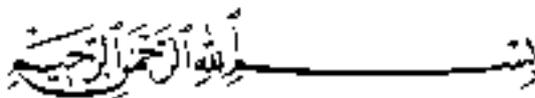
Cetakan Kedua, 22 Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR
Kepala LPPM Universitas Hasyim Asy'ari
(LPPM UNHASY)



Alhamdulillah puji syukur senantiasa kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselenggaranya Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Tahun 2018 (Tahun Kedua).

Kami atas nama LPPM UNHASY mengapresiasi yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang sebesar-besanya atas partisipasi dan dukungan dari semua pihak sehingga kegiatan ini terlaksana dengan baik dan berjalan lancar.

Pada Seminar Nasional yang mengambil tema "Tantangan dan Peluang Lembaga Pendidikan Islam dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0" merupakan seminar tahun kedua yang diselenggarakan oleh LPPM UNHASY, dimaksudkan sebagai wadah bagi para dosen peneliti dan pengabdian untuk memaparkan hasil temuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat baik kalangan swasta, industri maupun pemerintah, oleh karena itu seminar ini di desain agak berbeda dengan seminar nasional lainnya. Bahwa seminar ini mencoba untuk mengembangkan dimensi IMTAK kedalam bentuk penelitian dan pengabdian.

Disamping itu, seminar ini juga dibagi ke dalam beberapa kelompok diskusi yang diharapkan dapat menambah wawasan lintas keilmuan hasil penelitian dan pengabdian serta dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Terima kasih dan penghargaan kami sampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam mensukseskan acara seminar ini, baik kepada keynote speaker, para nara sumber, penyaji makalah, moderator, dan seluruh panitia tanpa terkecuali. Semoga kita semua bisa mengambil manfaat kegiatan ini.

Jombang, 22 Desember 2018

Kepala LPPM UNHASY,

Drs. Bambang Sujatmiko, M.T

UHA.01.0643

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Tim Redaksi	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Tantangan Bagi UMKM dalam Membuat Laporan Keuangan	1
Fauziyah dan Sugeng	
Pengaruh Kepemilikan Hewan Peliharaan terhadap Stres pada Masa Purnatugas	13
Risa Juliadilla dan S. Candra Hastuti H	
Mengatasi Kesalahan Konsep dalam Pembelajaran Sains SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah	23
Ivatul Laily Kurniawati dan Mawar Indayani	
Analisis Desain Nama Merek dan Hubungannya Terhadap Preferensi Konsumen	33
Ferdian Hendrasto, dan Bagus Ibnu Utama	
Ajaran Tasawuf Dalam Bait Al- Imrithi Karya Syarifuddin Yahya	46
Isniyatun Niswah MZ dan Mohammad Arif Setyabudi	
Aplikasi Graf Fuzzy dengan Mamdani dan Sugeno dalam Optimalisasi Arus Lalu Lintas Persimpangan Bersinyal	56
Rahma Ramadhani, Imamatul Ummah, Nanndo Yannuansa, dan Abdiyah Amudi	
Analisis Struktur Balok Beton Bertulang Gedung B Universitas Hasyim Asy 'Ari Tebuireng Jombang Berdasarkan SNI 2847:2013	69
Titin Sundari, Abdiyah Amudi, Totok Yulianto, dan Rahma Ramadhani	
Pengembangan Umkm Jenang Ketan Jombang Berbasis Teknologi Informasi Di Desa Sumber Sari Megaluh Jombang	79
Ahmad Heru Mujianto, Hadi Sucipto, Tanhella Zein Vitadiar, Terdy Kistofer, dan Chamdan Mashuri	
Efikasi Diri dan Keberhasilan Akademik Pada Mahasiswa Prodi IPA Unhasy Angkatan 2015	94
Lina Arifah Fitriyah, Andri Wahyu Wijayadi, Oktaffi Arinna Manasikana, dan Nur Hayati	
Peningkatan Kompetensi Mengajar Tutor Bahasa Inggris Di Fajar English Course Pare, Kediri	103
Sakhi Herwiana, Maskhurin Fajarina, Elisa Nurul Laili, Sayyid Ma'rifatulloh, dan Sri Widoyoningrum	
Pemanfaatan Limbah Organik Sebagai Nutrisi Tanaman Budidaya Herbal Hidroponik Di Universitas Hasyim Asy'ari	110
Oktaffi Arinna Manasikana, Nindha Ayu Berlianti, Noer Af'idah, dan Andhika Mayasari	
Ukhuwah Islamiyah Antar Organisasi Kemasyarakatan Dalam Menciptakan Harmoni Sosial (Studi Kasus Di Desa Jogoroto)	118

Sayidah Afyatul Masruroh, Moh. Slamet, Suhari, dan Anwari Pengembangan Bisnis Budidaya Jamur Tiram Menjadi Home Industry Untuk Kemandirian Pangan (Studi Kasus: Desa Bakalan Rayung Kudu Jombang)	128
Nur Muflihah, Evita Widiyati, Sulung Rahmawan W.G, Vian Hanes A., dan Andhika Mayasari Pelatihan Dasar Arduino Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Smk Dalam Pemrograman	135
Jati Widyo Leksono , Humaidillah Kurniadi, Elly Indahwati, Nanndo Yannuansa, dan Imamatul Ummah Meningkatkan Minat Baca Dan Kemampuan Berbicara Melalui Pendirian Perpustakaan Mini Dan Pelatihan <i>Public Speaking</i>	142
Siti Faizah, Arisni Kholifatu A S., Maskhurin Fajarina, Resdianto P.R, dan Rusli Ilham F. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kaleng Keliling Untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Desa Asemgede Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang	147
M. Bambang Edi Siswanto, Sayid Ma'rifatulloh, Suwandi, Desty Dwi Rohmania, dan Novia Dwi Rahmawati The Impact of Creativity on Speaking Skill	152
Mukminatus Zuhriyah, Ria Kamilah Agustina, dan Maskhurin Fajarina Implementasi Budaya Religius Islam Moderasi Di Madrasah Ibtidaiyah Di Jombang (Studi Multi Kasus)	156
Laily Masruroh, Iva Inayatul Ilahiyah, dan Siti Rofi'ah Studi Eksplorasi Potensi Wisata Religi Trowulan	168
Retno Eka Pramitasari dan Nur Muflihah Dimensi Negosiasi Antara Mahasiswa Dan Dosen Dalam Kelas <i>Writing Dan Speaking</i>	178
Elisa Nurul Laili dan Sakhi Herwiana Pengembangan Media Pembelajaran <i>Card Dance</i> Sebagai Upaya Pengenalan Budaya Indonesia	182
Ratih Asmarani, dan Emy Yunita Rahma Pratiwi Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang	193
Emy Yunita Rahma Pratiwi, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi Siswanto Sistem Informasi Strategis Pada Universitas Hasyim Asy'ari Menggunakan <i>Framework Ward And Peppard Dan Portofolio Mcfarlan Strategic Grid</i>	201
Hadi Sucipto, Ahmad Heru Mujianto, Chamdan Mashuri, dan Pujo Hari Saputro Tinjauan Etika Bisnis Syari'ah Terhadap Praktek Oligopoli Pada Pelaku Usaha Pakaian Di Pasar Kawasan Wisata Religi Makam Gus Dur Jombang	211

Ninik Azizah, Bahruddin, Sya'ın, dan Norma Fitria	
Produktifitas Hasil Panen Ikan Lele Menggunakan Fermentasi Rempah Rempah	221
Minto, dan Dian Anisa Rokhmah Wati	
Implementasi Pelatihan Kewirausahaan Model Cefe (<i>Creation Of Enterprises Formation Of Entrepreneurs</i>) Untuk Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan	230
Ika Zutiasari, Rachma Agustia, Susanti dan Meta Ardiana	
Pengaruh Gender Terhadap Persepsi Mahasiswa Tentang Fraud Dan <i>Whistleblowing</i> (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Unhasy Tebuireng Jombang)	237
Rachma Agustina, Meta Ardiana, Ika Zutiasari, dan Dwi Ari Pertiwi	
Pengaruh Bisnis <i>Franchise</i> Dan Pembelajaran Ritel Alfamart <i>Class</i> Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di <i>Business Center Smk Negeri 2 Nganjuk</i>	246
Lilis Sugi. R.N., Mahfudiyanto, dan Rohmad Prio S.	
Kelayakan Teoritis Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis <i>Experiential Learning</i> pada Materi Bangun Datar di Kelas IV	254
Iesyah Rodliyah, Sari Saraswati, dan Nihayatus Sa'adah	
Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran Matakuliah Statistika	262
Iftitaahul Mufarrihah, Dharma Bagus Pratama Putra, dan Indana Lazulfa	
Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam menyelesaikan Masalah Fungsi Pembangkit	269
Novia Dwi Rahmawati, Gunanto Amintoko, dan Siti Faizah	
Korelasi Antara Piba (Pembelajaran Intensif Bahasa Arab) Dengan Perolehan Nilai <i>Toafl (Test Of Arabic As A Foreign Language)</i> Mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng	276
Vian Hanes Andreastya, Fathur Rohman, Moh. Arif Setyabudi, Mahmud Fauzi, dan Syamsuddin	
Monopoli Akad Syariah (MONASY) Uji Kelayakan Media Pembelajaran Menurut Mahasiswa	288
Athi' Hidayati, dan Mahfudiyanto	
Keefektifan Model Pembelajaran <i>Research Based Learning (RBL)</i> terhadap Mata Kuliah Akuntansi Keuangan di Universitas Hasyim Asy'ari	297
Dwi Ari Pertiwi, Iesyah Rodliyah, dan Peni Haryanti.	
PSAK 109 (Akuntansi Zakat, Infaq dan Shadaqah): Penyusunan Laporan Keuangan Syariah Untuk Peningkatan Akuntabilitas Lembaga Sosial Pesantren Tebuireng	305
Meta Ardiana, Racma Agustina, Ika Zutiasari, Susanti, dan Lik Anah	
Pemanfaatan Lahan Pekarangan Rumah Desa Ngampel Kecamatan Ngusikan	310
Retno Eka Pramitasari, Abdiyah Amudi, Basuki, Muhammad Munib	

Rosadi, dan Fajar Satria Hadi	
<i>Biotechnopreneurship</i> pada Mahasiswa Prodi Pendidikan IPA Universitas Hasyim Asy'ari	318
Nur Hayati, Nindha Ayu Berlianti, Lina Arifah Fitriyah, dan Noer Af'idah	
Pendampingan Literasi pada Anak Dalam Menanamkan Nilai Islam Moderasi Di Desa Sumberteguh Kudu Jombang	329
Siti Rofi'ah, Jasminto, Sayyidah Afyatul Masruroh, Aida Arini, dan Robiah Machtumah Malayati	
Problematika Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Inklusif	337
Yulianah Prihatin, dan Indah Mei Diastuti	
Diversifikasi <i>Food Product Ice Cream</i> Ampok Jagung	342
Lilis Sugi. R.N., Lik Anah, dan Noor Azizah	
Rancang Bangun Alat Uji <i>Impact Metode Charpy</i> Sebagai Pendukung Pembelajaran Mata Kuliah Ilmu Bahan Pada Laboratorium Teknik Mesin Unhasy	346
Mohammad Munib Rosadi, Basuki, Agung Samudra, dan Ali Hasbi Ramadani	
Implementasi <i>Fuzzy C-Means (FCM)</i> untuk <i>Clustering</i> Data Saham	360
Anita Andriani, dan Dyah Listianingtyas	
Daya Dukung Pondasi Berdasarkan Hasil <i>Cone Penetration Test (Sondir)</i> (Studi Kasus Gedung Rektorat Kampus B UNHASY Tebuireng Jombang)	366
Tri Mar'atus Sholichah, Meriana Wahyu Nugroho, dan Fatma Ayu Nuning F.A	
Analisis Dinamik Model Matematika Rantai Makanan Tiga Spesies dengan Penangkapan <i>Toppredator</i>	371
Nailul Izzati, dan Imamatul Ummah	
Pemberdayaan Masyarakat Dengan Pembuatan Pupuk Organik Berbasis Potensi Lokaldengan Fermentasi	380
Pudyartono, dan Martha Laila Arisandri	
Analisa Tingkat Kematangan Teknologi Informasi Pada Tata Kelola E-Learning (Vi-Learn) Unesa Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver, Service, And Support (DSS) Dan Build, Acquire And Implement (BAI)	385
Bambang Sujatmiko, Soeparno , Andi Kristianto	
Nama Diri Berbahasa Arab Di Masyarakat Muslim Jawa (Kajian Sintaksis dan Makna Semantis)	400
Mohammad Arif Setyabudi, Ali Mahsun, Fathur Rohman, Hanifuddin, Vian Hanes Andreastya	

Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Emy Yunita Rahma Pratiwi¹, ²Desty Dwi Rochmania, ²Ratih Asmarani, ²M. Bambang Edi Siswanto

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Abstrak— Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis mahasiswa karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya. Dasar pertimbangan dalam penelitian ini lebih menekankan pada prestasi belajar mahasiswa yang menurun dan kurang konsentrasinya mahasiswa di setiap matakuliah yang ada di Prodi PGSD Unhasy karena beberapa dari mahasiswa tersebut mengalami perubahan sikap dan prestasi belajarnya menurun. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Dari hasil analisis menyatakan bahwa mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang kecanduan game online yang berpengaruh pada prestasi belajar mahasiswa bisa dibuktikan bahwa hasil nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} 14,554 > nilai t_{tabel} 1,761. Dengan kata lain terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang.

Kata kunci: pengaruh, kecanduan game online, prestasi belajar.]

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membangun potensi yang ada dalam diri manusia. Hal tersebut dikemukakan oleh Hasmori, Sarju, dan Norihan (2011). Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pendidikan menjadi penting karena menurut Langgulung (2003), pendidikan terkait dengan penyaluran kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya kepada generasi muda secara berkelanjutan supaya tercipta kelangsungan hidup suatu masyarakat. Jadi, kondisi suatu masyarakat akan sangat terkait dengan kualitas pendidikan yang diberikan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan timesharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Mereka melupakan waktu belajar, waktu mengerjakan tugas kuliah, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis mahasiswa karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Hal ini sama dengan definisi dari Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Berangkat dari kenyataan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Prodi PGSD Unhasy karena beberapa dari mahasiswa di universitas tersebut mengalami perubahan sikap dan prestasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa mahasiswa ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai matakuliahpun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari banyaknya mahasiswa yang nilai matakuliahnya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena mahasiswa terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan, karena hampir semua mahasiswa menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan adanya wifi yang menjadi fasilitas disekitar universitas yang membuat mahasiswa setelah pulang perkuliahan tidak langsung pulang melainkan bermain game online terlebih dahulu, hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal

di Prodi PGSD. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (X) adalah game online dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar. Teknik sampel yang digunakan adalah sampling purposive yaitu teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti usia 20-30 tahun, dan memberikan kuisisioner yang menanyakan tentang “apakah menyukai game online” sehingga sampel berjumlah 15 mahasiswa yang berada di prodi PGSD. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu melalui kuisisioner dan data sekunder yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data pendukung serta referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan dengan judul pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data. Data yang diperoleh dari hasil kuisisioner sebuah pertanyaan yang diajukan ke mahasiswa Prodi PGSD, dimana hasil tersebut untuk mengetahui seberapa besar mengemari permainan *Game Online*. Untuk mengetahui hasil data penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Data

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dari pengambilan data melalui angket dan wawancara, dapat diketahui hasilnya yaitu upaya untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD yaitu uji validasi angket terlebih dahulu di Prodi lain, hasil pengujian angket sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Validasi

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
1	1,000	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,625	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,548	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,636	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

9	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,637	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,572	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,591	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,625	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,732	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	0,710	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	0,732	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
19	0,722	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
20	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
21	0,796	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
22	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
23	0,61	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
24	0,559	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
25	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
26	0,591	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
27	0,806	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
28	0,710	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
29	0,738	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
30	0,783	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
31	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
32	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
33	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
34	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Dari tabel 1 uji validitas angket yang diuji terlebih dahulu jumlah pertanyaan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD sebanyak 34 pertanyaan dan hasilnya valid.

Setelah pengujian validasi maka dilanjutkan uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coefficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
X dan Y	34 pertanyaan	0,986	Reliabilitas

Dari hasil tabel 2 uji Reliabilitas Cronbachs Alpha sebesar 0,986 berarti dari angket yang terdapat 34 pertanyaan reliabel dan menunjukkan angka sangat baik.

2. Hasil Angket

Tabel 3 Hasil Angket Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar

No	Pertanyaan	Persentase	Keterangan
Kecanduan permainan game online			
1	Item 1	59%	Kadang-kadang
2	Item 2	67%	Sering
3	Item 3	61%	Sering
4	Item 4	49%	Jarang
5	Item 5	64%	Kadang-kadang
6	Item 6	65%	Sering
7	Item 7	59%	Kadang-kadang
8	Item 8	69%	Sering
9	Item 9	67%	Sering
10	Item 10	60%	Kadang-kadang
11	Item 11	71%	Sering
12	Item 12	53%	Kadang-kadang
13	Item 13	56%	Kadang-kadang
14	Item 14	63%	Sering
15	Item 15	59%	Kadang-kadang
16	Item 16	67%	Sering
17	Item 17	63%	Sering
18	Item 18	53%	Kadang-kadang
19	Item 19	61%	Sering
20	Item 20	60%	Kadang-kadang
21	Item 21	57%	Kadang-kadang
22	Item 22	61%	Sering
23	Item 23	61%	Sering
24	Item 24	56%	Kadang-kadang
25	Item 25	56%	Kadang-kadang
26	Item 26	57%	Kadang-kadang
27	Item 27	64%	Sering
28	Item 28	64%	Sering
Prestasi Belajar			
29	Item 29	55%	Kadang-kadang
30	Item 30	60%	Kadang-kadang
31	Item 31	71%	Sering
32	Item 32	60%	Ragu-ragu
33	Item 33	55%	Kadang-kadang
34	Item 34	61%	Sering
Rata-rata		61%	Sering

Dari hasil tabel 5.3 di atas yang terdapat 43 pertanyaan dapat dijelaskan bahwa terdapat peserta didik yang memiliki permasalahan mengenai kecanduan game online yang mempengaruhi prestasi belajar yang disebabkan karena faktor diantaranya adalah

kurang perhatian dari orang terdekat, kurangnya *self control* dalam diri remaja, waktu luang dan kurangnya kegiatan maka mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang rata-rata sering memainkan game online dan mengganggu prestasi belajar atau tugas di kampus.

3. Uji Syarat

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Data	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		<i>Shapiro-Wilk</i>		Hasil
	<i>P Value</i>	A	<i>P Value</i>	A	
Pre-test	0,156	0,05	0,199	0,05	Normal

Lilliefors Significance Correction

H_0 : Distribusi populasi normal, apabila probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima.

H_0 : Distribusi populasi normal, apabila probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan data output Pre-test di atas, diperoleh hasil *Kolmogorov-Smirnov^a* Sig atau *P Value* sebesar $0,156 > 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian data sampel berdistribusi normal. Dari analisis *Shapiro-Wilk* Sig atau *P Value* sebesar $0,199 > 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian data sampel berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh ketagihan *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Jombang. Dalam bagian ini dijelaskan pengujian hipotesis berdasarkan hasil tabulasi data yang didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada mahasiswa, dan hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya.

a. Uji Beda satu sampel (*Pre-test* dan *Post-test*)

Uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji beda satu sampel t-test untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Uji-t satu sampel digunakan untuk menguji purata (mean) dari sampel tunggal terhadap suatu purata acuan (μ_0) dengan asumsi data tersebut terdistribusi normal, dengan penyajian datanya adalah sebagai berikut:

1). Merumuskan hipotesis statistik

$H_0 = 0$, Tidak terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar.

$H_0 \neq 0$, Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar.

a) Menentukan nilai kritis (t_{tabel})

Dipilih *level of significant*: 0,05 (5%), untuk dua sisi menjadi derajat bebas pembagi (*degree of freedom*) = $n-1=15-1=14$

Nilai $t_{tabel(0,025;26)} = 1,761$

Berdasarkan nilai probabilitas untuk uji dua sisi

Apabila probabilitas/2 $> 0,025$, maka H_0 diterima

Apabila probabilitas/2 $< 0,025$, maka H_0 ditolak

b) Nilai statistik t (t_{hitung})

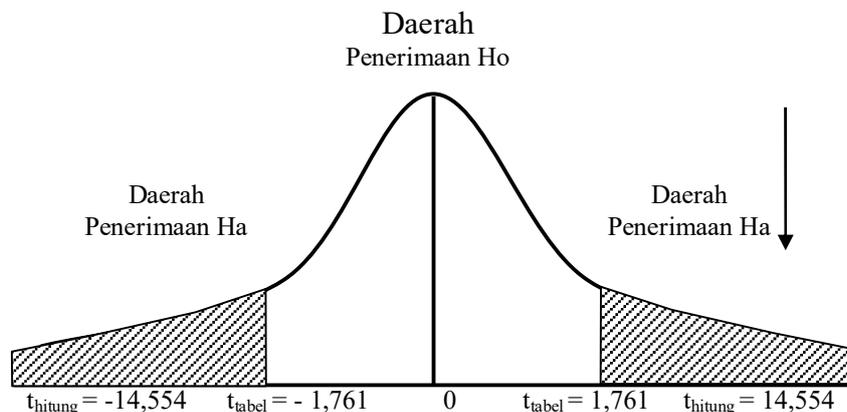
Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji beda satu sampel t -test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,554.

Kriteria pengujian:

H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

c) Hasil pengujian



Gambar : 1 Pengujian Hipotesis

Dari hasil nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} 14,554 > nilai t_{tabel} 1,761. Dengan kata lain terdapat pengaruh kecanduan gam online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Para pengguna *game-online* diharapkan dapat lebih meningkatkan keyakinan atas kemampuan akademik melalui aktivitas belajar, kegiatan ekstrakurikuler atau kursus, dan meningkatkan keterampilan sosial dengan mengarah pada perilaku waktu pada kegiatan sosial seperti aktif organisasi di kampus maupun di masyarakat. Sehingga tidak mengalami kecanduan terhadap salah satu aktivitas internet, yaitu *game-online*.
2. Kepada pemerintah setempat agar mengawasi jam operasional game online atau membatasi game online agar tidak terjadi penyalahgunaan usaha.
3. Perlu adanya kepedulian baik dari orang tua sebagai pendidik pertama dalam proses tumbuh kembang anak.
4. Perlu adanya kepedulian dari pengembang software game agar dapat mengembangkan software game yang bersifat edukasi namun tidak mengurangi unsur *fun*/kesenangan dalam bermain game, sehingga anak dapat berlama-lama bermain game edukasi tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?* Chichester: John Wiley.
- Game development. (2008). *Wikipedia Encyclopedia*
- Hasmori, A.A., Sarju, H., & Norihan, I.S. (2011). *Pendidikan, kurikulum, dan masyarakat satu integrasi*. *Journal of Edupres*, 1, 350-356.
- Irawan, S. (2011). *Analisis Dampak Program Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Profesionalis medan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah*. Tesis yang tidak dipublikasi, Universitas Sebelas Maret.
- Langgulong, H. (2003). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.
- Lipsman, A. (2007). Worldwide Online Gaming Community Reaches 217 Million People. *ComScore*. Diakses 10 April 2008, dari <http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1521>
- Massively multiplayer online role-playing game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 24 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_roleplaying_game
- Marheni, Arika Putu., Adijanti. *et al.* 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta" di SMP Negeri 1 Kuta*. di SMP Negeri 1 Kuta. [Jurnal: Psikologi Udayana 201, Vol. 2, No.2, 163-171].
- Online game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 22 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game
- Purwanto, N. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Video game addiction: is it real?(2007). *HarrisInteractive*. Diakses 10 April 2008, dari <http://www.harrisinteractive.com/news/allnewsbydate.asp?NewsID=1196>
- Video Game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 24 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, CV Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Ulfa, Mimi. *et al.* 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. [Jurnal: JOM.FISIP Vol.4 No. 1-Februari 2017].
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Warih, Andan Puspitosari. Ananta, Linaldi. *et al.* 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Online Game Dengan Depresi*. [Jurnal: Mutiara Medika Vol. 9 No. 1:50-56, Januari 2009].
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.