

ABSTRAK

NURMAN SAKTI HARAHAAP. 1103111044. 2014. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online Pointblank* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2013/2014. Universitas Negeri Medan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa yang dikarenakan oleh kebiasaan siswa dalam bermain *game online pointblank*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kebiasaan bermain *game online pointblank* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2013/2014.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IVA yang bermain *game online pointblank* yang berjumlah 40 orang siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online pointblank* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuesioner (angket) dan tes. Teknik analisis data adalah menggunakan rumus Analisis Korelasi Product Moment, determinasi dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kebiasaan bermain *game online pointblank* untuk keseluruhan indikator adalah 42,6 yang tergolong dalam kategori cukup. Sedangkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung tahun ajaran 2013/2014 diperoleh rata-rata 43,625 atau termasuk pada kategori rendah. Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online pointblank* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101768 tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan korelasi yakni nilai r hitung = -0,354 sedangkan r tabel = 0,312 dengan $dk = n-2$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, jadi r hitung > r tabel. Sedangkan koefisien determinasi (besar hubungan) kedua variabel adalah 0,125 atau 12,5 %. Ini menunjukkan bahwa menurunnya hasil belajar siswa 12,5 % disebabkan oleh kebiasaan bermain *game online pointblank*, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan lain-lain. Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa t hitung = 2,334 sedangkan t tabel = 1,68595 dengan $dk = n-2$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian hipotesis yang menyatakan “terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game online pointblank* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101768 Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan tahun ajaran 2013/2014” teruji kebenarannya (H_a diterima) dan signifikan karena t hitung > t tabel.