BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

SD Negeri Tamansari II Yogyakarta merupakan sekolah dasar milik Pemerintah Daerah yang berdiri sejak 1 Desember 1953. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta terletak di Jl. Sadewa No. 37 Yogyakarta, Wirobrajan, Kecamatan Wirobrajan, Kota Yogyakarta Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki luas tanah 1,072 M^2, memiliki akses internet dan daya listrik 3,500 Watt. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki status Akreditasi 'A' dan kurikulum pembelajaran yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dengan waktu pembelajaran 8 jam/5 hari. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki guru sebanyak 10, total siswa-siswi SD Negeri Tamansari II Yogyakarta sebanyak 172, siswa laki-laki 83 dan siswi perempuan 89. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki 6 ruangan kelas, 1 perpustakaan, 4 sanitasi siswa dan 1 laboratorium komputer.

SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki ekstrakulikuler yaitu bahasa Jawa, Seni Batik, Tari dan Pramuka. Ekstrakulikuler Bahasa Jawa, Seni Batik dan Tari memiliki jadwal tiap kelasnya dengan waktu 2 jam dalam 1 minggu dan ekstrakulikuler Pramuka dilaksanakan setiap hari jumat dengan waktu 4 jam dalam 1 minggu.

2. Analisis Hasil Penelitain

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 104 responden yang terdiri dari responden laki-laki 52 siswa dan responden perempuan 52 siswa di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta. Gambaran tentang karakteristik subjek penelitian dijelaskan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang berdasarkan variabel dalam penelitian.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

a. Analisa Univariat

1) Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh karakteristik responden sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Usia dan Kelas

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin :		
Laki-Laki	52	50,0
Perempuan	52	50,0
Kelas :		
Kelas III	23	22,1
Kelas IV	28	26,9
Kelas V	26	25,0
Kelas VI	27	26,0
Jumlah	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan tabel 4.1 jenis kelamin responden laki-laki dan responden perempuan memiliki proporsi yang sama (50%). Proporsi responden di setiap kelasnya hampir sama yang berada pada kisaran angka 20%.

2) Gambaran Intensitas bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian intensitas bermain *game online* pada siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta disajikan dalam tabel 4.2, tabel 4.3 dan tabel 4.4

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 4.2 Intensitas Bermain *Game Online*
Pada Siswa-siswi Kelas III-VI
SD Negeri Tamansari II Yogyakarta

Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tinggi	14	13,5
Sedang	69	66,3
Rendah	21	20,2
Jumlah	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.2 sebagian besar responden memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang (66,3%).

Tabel 4.3 Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa-siswi Kelas III-VI
SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Kelas

Kelas	Intensitas Bermain *Game Online*							
	Tinggi		Sedang		Rendah		Total	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
III	3	13,0	16	69,6	4	17,4	23	100,0
IV	3	10,3	17	62,1	8	27,6	28	100,0
V	1	4,0	22	84,0	3	12,0	26	100,0
VI	7	25,9	14	51,9	6	22,4	27	100,0
Jumlah	14	13,5	69	66,3	21	20,2	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.3 responden kelas III, IV, V, dan VI mayoritas memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang (69,6%, 62,1%, 84,0%, dan 51,9%). Responden yang memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori tinggi, paling banyak adalah kelas VI (25,9%). Sedangkan responden yang bermain *game online* dalam kategori rendah, paling banyak duduk di kelas IV (27,6%)

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 4.4 Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Intensitas Bermain *Game Online*							
	Tinggi		Sedang		Rendah		Total	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
Laki-laki	11	21,2	40	76,9	1	1,9	52	100,0
Perempuan	3	5,8	29	55,8	20	38,5	52	100,0
Jumlah	14	13,5	69	66,3	21	20,2	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.4 secara keseluruhan intensitas bermain *game online* tinggi lebih banyak dilakukan oleh responden laki-laki (21,2%). Sedangkan responden perempuan memiliki intensitas bermain *game online* rendah (38,5%)

3) Gambaran Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian Prestasi belajar pada siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta disajikan dalam tabel 4.5, tabel 4.6 dan tabel 4.7

Tabel 4.5 Prestasi Belajar Pada Siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta

Prestasi Belajar	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sangat Baik	26	25,0
Baik	51	49,0
Cukup	27	26,0
Kurang	0	0,0
Gagal	0	0,0
Jumlah	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.5 sebagian besar responden memiliki prestasi belajar dalam kategori Sangat baik (49%).

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 4.6 Prestasi Belajar Pada Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Kelas

Kelas	Prestasi Belajar											
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Gagal		Total	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	%	F	%	F	(%)
III	5	21,7	16	69,6	2	8,7	0	0,0	0	0,0	23	100,0
IV	8	27,6	7	24,1	13	46,4	0	0,0	0	0,0	28	100,0
V	4	15,4	15	57,7	7	26,9	0	0,0	0	0,0	26	100,0
VI	9	33,3	13	48,1	5	18,5	0	0,0	0	0,0	27	100,0
Jumlah	25	24	52	50	27	26	0	0,0	0	0,0	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.6 responden kelas III, V dan VI mayoritas memiliki prestasi belajar baik (69,6%, 57,7% dan 48,1%), hanya responden di kelas IV yang mayoritas memiliki prestasi belajar cukup (46,4%).

Tabel 4.7 Prestasi Belajar Pada Siswa-Siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Prestasi Belajar											
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Gagal		Total	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	%	F	%	F	(%)
Laki-laki	6	11,5	29	55,8	17	32,7	0	0,0	0	0,0	52	100,0
Perempuan	20	38,5	22	42,3	10	19,2	0	0,0	0	0,0	52	100,0
Jumlah	25	24	52	50	27	26	0	0,0	O	0,0	104	100,0

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan Tabel 4.7 pada responden perempuan memiliki prestasi yang sangat baik (38,5%) dibandingkan dengan responden laki-laki (11,5%).

b. Analisa Bivariat

1) Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta dianalisa menggunakan uji *Kendal Tau-b* yang disajikan dalam tabel 4.8

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Tabel 4.8 Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta

Intensitas Bermain *Game online*	Prestasi Belajar												τ Hituang	*p-value*
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Gagal		Total			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	f	%		
Tinggi	2	14,3	7	50,0	5	35,7	0	0,0	0	0,0	14	100,0	0,352	0,000
Sedang	9	13,0	40	58,0	20	29,0	0	0,0	0	0,0	69	100,0		
Rendah	15	71,4	4	19,0	2	9,5	0	0,0	0	0,0	21	100,0		
Jumalah	26	25,0	51	49,0	27	26,0	0	0	0	0	104	100,0		

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa semakin rendah intensitas bermain game online maka semakin meningkat prestasi belajar siswa, hal ini terlihat dari sebagian besar responden dengan intensitas bermain *game online* kategori tinggi memiliki prestasi belajar baik (50%) dan responden dengan intensitas bermain *game online* kategori rendah sebagian besar memiliki prestasi belajar sangat baik (71,4%).

Hasil perhitungan statistik menggunakan uji *Kendal Tau-b*, diperoleh nilai *p* (0,000) <0,005 yang berarti ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarata. Tingkat koefisien korelasi sebesar 0,352 yang berarti tingkat keeratan hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II dalam kategori rendah karena nilainya berada pada rentang 0,20-0,399 (Sugiyono,2016d). Semakin rendah intensitas bermain *game online* maka prestasi belajar semakin baik.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

B. Pembahasan

1. Intensitas bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 104 siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta mengenai intensitas bermain *game online* diperoleh hasil bahwa sebagian besar intensitas bermain *game online* berada pada kategori sedang (66,3%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016) yang

dilakukan pada anak remaja di warnet menunjukan inensitas bermain *game online* pada kategori sedang sebesar (70%). Ini artinya anak-anak memiliki kecenderugan bermain *game online* dalam waktu yang banyak dan sering. Alasan yang menyebabkan anak kecanduan game online yaitu kurang kontrol, stress/depresi kurang kegiatan dan lingkungan seperti lingkungan sekitar yang mayoritasnya bermain *game online*, biasanya yang sangat berpengaruh adalah teman sebaya (Smart 2016). Kontrol dari kedua orang tua dapat berperan dalam mempengaruhi intensitas bermain *game online* siswa-siswi, hal ini dapat dilihat dari pekerjaan orang tua. Menurut Statistik Penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta (2018) data jumlah penduduk Kecamatan Wirobrajan menurut pekerjaan, sebagian besar adalah karyawan swasta (25%), ASN (4%), karyawan BUMN/BUMD (1%), buruh (7%), wiraswasta (18%)dan pekerjaan lain (1%), sehingga hal ini membuat anak kurang kontrol dari orang tua karena jam kerja yang padat 8 jam per hari nya dan membuat waktu bersama anak berkurang sehingga anak-anak pun bermain *game online* secara berlebihan tanpa kontrol orang tua.

Berdasarkan dengan kelas pada penelitian ini kelas VI memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (25,9%). Penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kukuh, Theresia & Theresita (2017) menyatakan bahwa semakin tinggi usia anak semakin tinggi tingkat bermain *game online* yang dibuktikan pada hasil penelitian pada anak usia 8 tahun intensitas bermain game online (48,8%) dan pada anak usia 9 tahun intensitas bermain game online (51,7%). Menurut Smart (2016) salah satu penyebab anak bermian *game online* adalah stress/depresi karena anak tertekan dengan mata pelajaran disekolah. Pada penelitian ini intensitas bermain *game oniline* yang tinggi berdasarkan kelas adalah di kelas VI, yang mana siswa kelas VI memiliki waktu belajar yang lebih dibandingkan dengan kelas yang lain untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian nasional,

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

sehingga membuat anak stress dan pastinya anak akan mencari sesuatu yang dapat menghilangkan stressnya, salah satu mekanisme untuk mengurangi stress adalah dengan bermain *game online*. Pada dasarnya bermain adalah dunia anak-anak dan pada saat ini permainan tradisional seperti mobil-mobilan, gasing, petak umpat dan banyak lagi permainan-permainan tradisional yang saat ini tidak diminati oleh anak-anak karena anak-anak lebih cenderung menyukai permainan yang dimainkan di *gaget* ataupun komputer, salah satu permainan itu adalah *game online* (Smart 2016).

Berdasarkan dengan jenis kelamin pada penelitian ini sebagian besar laki-laki memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (21,2%) dibandingkan dengan perempuan (5,8%). Pada penelitian yang dilakukan oleh Maria (2017) menyatakan bahwa sebagian besar laki-laki memiliki intensitas bermian *game online* tinggi (4,7%) dibandingkan dengan perempuan (0%). Hasil data kuesioner intensitas bermaian *game online* yang dilihat dari aspek frekuensi, menjelasakan bahwa responden laki-laki dalam seminggu bermain *game online* setiap hari (36%) dan dalam seminggu bermian *game online* sebanyak lebih dari 15 kali (34%). Dari aspek lama waktu, dalam sehari bermain lebih dari 3 kali (30%), lama bermain *game online* dalam sehari lebih dari 7 jam (12%) dan yang bermain *game online* lebih dari 5 tahun (29%). Sedangkan hasil data kuesioner intensitas bermaian *game online* pada responden perempuan jika dilihat dari aspek frekuensi, menjelasakan bahwa dalam seminggu bermain *game online* setiap hari (13%) dan dalam seminggu bermian *game online* sebanyak lebih dari 15 kali (13%). Dari aspek lama waktu, dalam sehari bermain lebih dari 3 kali (9%), lama bermain *game online* dalam sehari lebih dari 7 jam (1%) dan yang bermain *game online* lebih dari 5 tahun (16%). Menurut Yee (2009) menyatakan bahwa laki-laki lebih mendominasi dalam bermain *game online*. Laki-laki lebih memilih bermain *game online* karena *game online* memiliki banyak variasi permainan dengan

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

kesulitan yang menantang dan *game online* juga dapat dimainkan bersama-sama walaupun bermain ditempat yang berbeda. Sedangkan perempuan lebih suka dengan kegiatan yang mengandung seni atau ekspresi diri dan lebih suka dengan permainan dengan tingkat kesulitannya rendah.

Intensitas bermain *game online* merupakan seberapa sering seseorang bermain *game* setiap minggunya (Kartini 2016). Pada anak usia sekolah terdapat sepertiga yang bermian *game online* dan terdapat (7%) dari anak yang bermain *game online* tersebut paling sedikit bermain *game online* 30 jam dalam satu minggu (Mark Griffithit dalam Ridwan Syahran, 2015).

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta pada siswa-siswi kelas III-VI tingkat intensitas bermain *game online* sebagian besar masuk pada kategori sedang sebanyak (66,3%), mereka sering bermain *game online* setelah pulang sekolah, bahkan ada yang membawa *gaget* atau *handphone* mereka ke sekolah dan bermain *game online*.

2. Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 104 siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta mengenai prestasi belajar diperoleh hasil bahwa sebagian besar prestasi belajar berada pada kategori baik (50%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maria (2017) yang menunjukkan prestasi belajar pada kategori tinggi sebesar (41,6%).

Berdasarkan dengan kelas pada penelitian ini kelas VI memiliki prestasi belajar sangat baik (33,3%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chintia dan William (2014) yang menyatakan bahwa siswa yang akan menghadapi ujian akan memiliki prestasi belajar serta motivasi belajar yang tinggi karena siswa yang akan menghadapi ujian nasional akan berusaha untuk lulus dan mendapatkan nilai yang terbaik.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Berdasarkan dengan jenis kelamin pada penelitian ini sebagian besar perempuan memiliki prestasi belajar sangat baik (37%) dibandingkan dengan laki-laki (12%). Penilitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maria (2017) yang menyatakan bahwa sebagian besar perempuan memiliki prestasi belajar tinggi (52,2%) dibandingkan dengan laki-laki (30,2%). Menurut Dita Damayanti (2019) siswa laki-laki secara fisik dan verbal lebih agresif, namun sifat agresif tersebut biasanya digunakan siswa laki-laki untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti membuat kegaduhan di kelas, sedangkan siswa perempuan pada lebih rajin dan dalam belajar dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan fakor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisikologis (jasmani) dan faktor psikologis (intelegensi, minat, bakat dan motivasi) sedangkan Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor sekolah sangat berperan dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari metode belajar mengajar dan kurikulum. Menurut Slameto (2015), faktor sekolah yang didalamnya adalah metode belajar mengajar dimana metode mengajar yang baik dan mudah dipahami oleh siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa begitu juga sebaliknya jika metode belajar mengajar yang diterapkan oleh guru sulit untuk dipahami juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan kurikulum yang digunakan oleh sekolah dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa karena kurikulum yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi nilai prestasi belajar siswa, seperti hal kurikulum 2013. Menurut Sunarti dan Selly R (2014), Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang memadukan konsep yaitu menyeimbangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan, kurikulum 2013 menekankan pada dimensi metode belajar mengajar modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah yang dimaksud

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

adalah pembelajaran yang meliputi mengamati, memberikan pertanyaan, menalar, mencoba dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Proses pembelajarn dalam kurikulum 2013 menyentuh tiga ranah yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian prestasi belajar siswa dalam kurikulum 2013 yaitu belajar secara tuntas (*mastery learning*), penilaian yang autentik, penilaian berkesinambungan, mengunakan teknik penilaian yang bervariasi, dan berdasarkan ucuan kriteria. SD Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki penilian untuk menentukan prestasi belajar siswa-siswinya, tidak hanya dengan nilai ulang namun berdasarkan penilaian yang ada di kurikulum 2013 seperti teknik penilian yang bervariasi dapat memilih seperti teknik tertulis, lisan, produk, portopolio, unjuk kerja, proyek, pengamatan dan penilaian diri, oleh karena itu salah satu alasan mengapa prestasi belajr siswa-siswi di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta termasuk dalam kategori baik karena di SD Negeri tamansari II Yogyakarta menggunakan kurikulum 2013 dimana kurikulum masuk dalam fakor sekolah berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Marbun (2018) yang menyatakan bahwa faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh terhadap presasi belajar siswa yang dimana faktor lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu metode belajar mengajar dan kurikulum.

3. Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai yang signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,352 yang berarti tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI SD

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Negeri Tamansari II Yogyakarta memiliki keeratan hubungan yang rendah karena nilainya berada pada rentang 0,20-0,399 (Sugiyono, 2016). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maria (2017) yang berjudul intensitas bermain *game online* dengan prestasi beajar siswa kelas VI SD Negeri Jarakan Kabupaten Bantul dimana hasi penelitiannya menujukan bahawa terdapat hubungan yang signifikan sebesar 0,031 dan nilai korelasi koefisien 0,098. Penelitian Marlina, dkk (2014) juga menyatakan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar dengan tingkat signifigkan sebasar 0,000 dan nilai korelasi koefisien 0,732. Semakin baik prestasi belajar maka semakin sedikit intensitas bermain *game online*.

Menurut Maria (2017) Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* untuk bermain *game*. Siswa yang kecanduan *game online* biasanya sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar bukan hanya *game online* namun ada juga faktor lain yang dapat mempengarhui prestasi belajar siswa, secara internal faktor yang dapat mempengaruhi yaitu faktor fisikologis, faktor psikologis (minat, bakat dan motivasi) secara ekternal faktor yang dapat mempengauhi prestasi belajar siswa adalah faktor keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini mendapatkan hubungan keeratan yang rendah antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI Tamansari II Yogyakarata yang sebabkan oleh banyak faktor yang menjadi penyebab seperti kurikulum yang digunakan, metode belajar mengajar dan ekstrakulikuler.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya meneliti satu faktor saja yaitu prestasi belajar siswa-siswi yang bermain *game online*. Masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa-siswi, seperti pengetahuan orang tua menegenai bentuk *support* atau dukungan terhadap pembelajaran anak.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA