



Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS SMP Al-Falah Kota Bekasi

Sinta Fitriani¹, Rita Aryani², Uza Sukmana³

Pendidikan Ekonmi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia^{1,2,3}

*Email penulis: sintafitriani821@gmail.com

Diterima: 25-08-2025 | Disetujui: 05-09-2025 | Diterbitkan: 07-09-2025

ABSTRACT

This study aims to determine the extent of the influence of the online game Mobile Legends on student achievement in social studies at Al-Falah Junior High School in Bekasi City. It also aims to provide an overview of the negative impact of online games on student achievement. This study used an associative quantitative research method. The population was 242 seventh-grade junior high school students, with a sample of 151 students using total sampling. Data collection techniques and instruments used were a questionnaire with a Likert scale, observation, and documentation. Descriptive analysis was used to analyze the data. Furthermore, to determine the extent of the influence of online games, a regression analysis was conducted on the two data sets. The results showed that, on average, students' addiction to playing the online game Mobile Legends affected their academic achievement, with the average academic achievement score being 81.75. The magnitude of the negative impact of online games, after being tested using a linear regression test, revealed that 2.7% of the influence on student academic achievement was due to online game addiction, with the remaining 97.3% being influenced by other factors.

Keywords: *Mobile Legends Online Game, Academic Achievement*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Falah Kota Bekasi dan juga guna memberikan gambaran terkait besaran pengaruh negatif dari *game online* terhadap prestasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Asosiatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII sebanyak 242 siswa, sampel sebanyak 151 siswa dengan menggunakan Total Sampling. Teknik dan Instrumen pengumpulan data menggunakan Angket dengan skala likert, observasi, dan dilanjutkan dengan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* dilakukan analisis regresi tentang dua data yang di dapat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online Mobile Legends* peserta didik berpengaruh pada prestasi belajar dimana jumlah skor prestasi belajar rata-ratanya adalah 81,75, serta besaran pengaruh negatif *game online* setelah diuji dengan menggunakan uji regresi linier didapatkan pengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik sebesar 2,7% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* serta sisa nya 97,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Kata Kunci: Game Online Mobile Legends, Prestasi Belajar

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Sinta Fitriani, Rita Aryani, & Uza Sukmana. (2025). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS SMP Al-Falah Kota Bekasi. Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi, 1(3), 1465-1476. <https://doi.org/10.63822/56askv37>

PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan yang begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.

Beberapa tahun ini sedang maraknya game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait dengan persoalan perkembangan prestasi akademik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, Salah satunya yaitu hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan remaja maupun di kalangan dewasa adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dari berbagai Lokasi.

Di antara banyaknya *game online* di *play store* yang beredar, *Mobile Legends Bang Bang* ini lah yang menjadi salah satu *game online* populer atau yang paling banyak digemari oleh kalangan pelajar, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Akbar, 2022:45).

Game Mobile Legends Bang Bang adalah *game online* yang terinspirasi dari *League of Legend*. game yang berasal dari China yang dibuat pada tanggal 14 Mei 2016, lalu baru di rilis buat *game online Mobile Legend* ke android pada tanggal 14 Juli 2016 dan iOS 9 November 2016. Setelah empat tahun Rilis *game online Mobile Legend Bang Bang* kini sekarang game tersebut Malah berhasil menjadi sebuah Game yang sangat populer pada negara-negara di Asean. game ini di sebut dengan kemenangan Tim *EVOS SPORT* dari Indonesia yang sudah mempertandingkan pada turnamen tingkat internasional yaitu digelar pada tanggal 11-17 November Tahun 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. Game ini mempertarungkan antara 5 Tim vs 5 Musuh random yang memiliki tujuan sama yaitu melawan minion dan untuk menghancurkan tower musuh.

Game online mobile legends ini di karenakan cara bermain yang berbasis tim, serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone*. Namun, dibalik sisi hiburannya, muncul kekhawatiran mengenai dampak dari bermain game ini terhadap prestasi belajar siswa. Banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, bahkan hingga larut malam, yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan waktu belajar mereka di rumah.

Bagi peserta didik *game online* adalah game yang sangat menyenangkan karena dapat mengenal banyak orang dari pertemanan online pada permainan *game online Mobile Legends*.

Sebagian besar *game online* dirancang untuk memikat pemain dengan berbagai fitur yang menarik, Seperti grafik game yang canggih, dan interaksi sosial dengan pemain lain. Siswa sering kali menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online Mobile Legends* ini yang berdampak pada rutinitas harian mereka, termasuk waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar.

Namun, tidak semua penelitian menunjukkan hasil negatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa *game online* tertentu, terutama yang mengandung elemen pendidikan atau strategi, dapat memiliki efek positif pada keterampilan kognitif dan kemampuan *problem-solving* siswa. Misalnya, game yang mengharuskan pemain untuk memecahkan masalah kompleks atau merencanakan strategi jangka panjang dapat membantu meningkatkan keterampilan analisis dan perencanaan, yang berpotensi berkontribusi pada prestasi akademik siswa yang lebih baik.

Penting untuk mencatat bahwa dampak dari bermain *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti durasi bermain, serta gaya hidup dan kebiasaan belajar siswa itu sendiri.

Siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang berada pada masa transisi dari pendidikan dasar ke menengah, merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk pengaruh teknologi dan *game online*. Pada masa ini merupakan tahap yang penting dalam pembentukan kebiasaan belajar dan prestasi akademik. Jika penggunaan waktu lebih banyak dihabiskan untuk beraktivitas bermain *game online* dibandingkan untuk belajar maka dikhawatirkan akan menurunkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Prestasi Belajar sendiri merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan siswa dalam menerima, memahami, dan menerapkan ilmu yang diperoleh di sekolah. Rendahnya prestasi belajar dapat berdampak pada perkembangan siswa dan nilai-nilai siswa dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *game online* seperti *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Siregar, 2020:56)

Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana bermain *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang strategi untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif dari *game online*, guna mendukung pencapaian akademik siswa yang optimal.

Berdasarkan Latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS SMP Al-Falah Kota Bekasi”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan Gambaran mengenai hubungan antara intensitas bermain game online dan pencapaian akademik siswa, sehingga dapat menjadi

bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, orang tua, dan siswa dalam mengelola penggunaan waktu antara belajar dan bermain game online secara bijak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah *game online Mobile Legends* mempengaruhi prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS murid-murid kelas VII di SMP Al-Falah Kota Bekasi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif asosiatif. Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar dalam pelajaran IPS dan apabila ada, berapa eratnya hubungan tersebut. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya yang bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif asosiatif. Dalam penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Pemahaman pada penelitian ini akan lebih baik apabila disertai tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lainnya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai penelitian yang sering menggunakan data numerik dimulai dari pengumpulan dan analisis data hingga penyajian hasil.

Sugiyono (2017:11), penelitian kuantitatif asosiatif untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Pendekatan ini digunakan ketika peneliti ingin melihat sejauh mana hubungan atau pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Prestasi Belajar (Y) dan *Game Online Mobile Legend* (X) merupakan dua komponen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Sementara itu, pendekatan korelasional digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel tanpa adanya manipulasi data.

a. Teknik Pengumpulan Data

Survei dan kuesioner dengan pertanyaan tertulis digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang bermain *game online Mobile Legends*. Responden terpilih akan diminta untuk menjawab pernyataan tentang pengalaman mereka bermain *game online Mobile Legends*. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup, artinya responden hanya perlu memilih respon yang paling sesuai dengan situasi siswa. Observasi Proses pengumpulan data melalui dokumentasi sistematis dan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian disebut observasi. Peneliti melakukan observasi dengan melihat dan mendokumentasikan bagaimana instruksi dilaksanakan dikelas.

b. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis data ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang akan diperlukan. Tujuan dari teknik analisis data ini adalah untuk mengevaluasi dan memberikan jawaban atas kesulitan-kesulitan yang telah ditetapkan. Metodologi analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.

Menurut Sugiyono (2018:131) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

2. Pengujian Hipotesis

Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui apakah hipotesis tersebut benar atau tidak. Dua kategori utama hipotesis dalam bidang statistika dan penelitian adalah hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Beberapa dengan hipotesis nol (H_0), hipotesis alternatif (H_a) atau hipotesis kerja adalah apa yang benar-benar diuji dalam eksperimen, parameter, dan statistika. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi sederhana untuk mengevaluasi hipotesis pertama.

a. Korelasi Sederhana

Dengan koefisien korelasi sederhana salah satu cara untuk mengukur tingkat hubungan antara dua variabel adalah dengan melihat seberapa kuat, lemah, atau tidak adanya hubungan tersebut. Apakah korelasi tersebut positif linier atau negatif linier yang menentukan bentuk hubungan tersebut.

b. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi mengukur sejauh mana faktor-faktor independen dapat memprediksi variabel dependen. Titik data ini digunakan dalam model statistik ketika tujuan utamanya adalah meramalkan hasil dimasa yang akan mendatang atau mengevaluasi hipotesis yang bergantung pada data dependen. Berdasarkan persentase keseluruhan varians dalam hasil yang dijelaskan model, menawarkan indikator seberapa baik temuan yang diamati direproduksi oleh model.

c. Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana adalah metode untuk menggambarkan hubungan antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Dalam model regresi, variabel dependen dijelaskan oleh variabel independen. Jika kita memodifikasi variabel X dalam analisis regresi dasar, kita dapat yakin bahwa variabel Y akan berubah sebagai respons. Karena hubungan variabel bersifat linier. Dalam hubungan nonlinier, pergeseran dalam satu variabel tidak selalu mengakibatkan pergeseran yang setara pada variabel lainnya. Model kuadrat akan memprediksi bahwa jika X berubah, kuadrat X juga akan berubah.

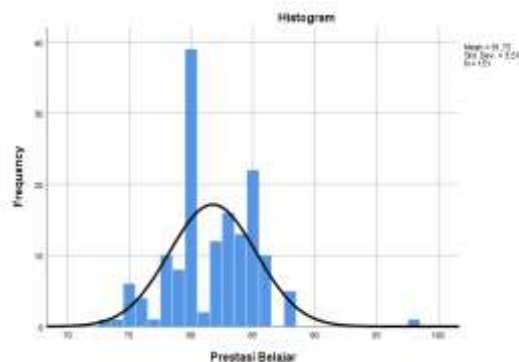
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Variabel Prestasi Belajar

Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan informasi data tentang *game online Mobile Legends* dari responden yang menjadi sampel penelitian yang berjumlah 151 siswa. Peneliti menggunakan skala likert dalam survei yang disebar oleh peneliti. Dengan tanggapan yang tersedia, Anggota kelas memiliki pilihan opsi “Selalu (SL)”, “Sering (SR)”, “Kadang-Kadang (KD)”, “Jarang (J)”, atau “Tidak Pernah (TP)”. Dengan skor TP=5, J=4, KD=3, SR=2, dan SL=1, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5, kisaran skor yang mungkin berkisar antara 25 hingga 98. Skor prestasi belajar siswa rata-rata adalah 81,75, dengan deviasi standar 3,512, median 82, dan modus 80.

Untuk memberi anda gambaran yang lebih baik tentang bagaimana peringkat prestasi belajar didistribusikan, berikut adalah histogramnya:

Grafik 1. Histogram Prestasi Belajar

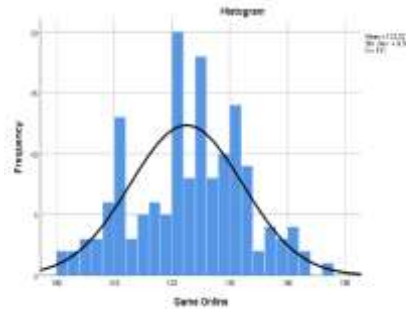


Berdasarkan histogram distribusi prestasi belajar siswa diatas, terlihat bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Nilai yang paling banyak muncul berada di kisaran 80, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil meraih hasil belajar yang cukup baik. Secara keseluruhan, penyebaran nilainya cukup merata dan membentuk pola yang hampir menyerupai distribusi normal.

2. Deskripsi Variabel Game Online Mobile Legends

Sebanyak 151 siswa dijadikan sampel untuk kuesioner penelitian, yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang *game online Mobile Legends* untuk kuesioner yang disebar oleh peneliti, menggunakan skala likert. Sebagai alternatif, siswa dapat memilih “Selalu (SL)”, “Sering (SR)”, “Kadang-Kadang (KD)”, “Jarang (J)”, atau “Tidak Pernah (TP)”. Menurut Tabel 5., kisaran skor yang mungkin berkisar antara 45 hingga 146. Tingkat rata-rata *game online* pada siswa adalah 122,52, dengan deviasi standar 9,764, median 123, dan modus 120. Tinjauan umum pada distribusi skor *game online* dapat dilihat dari histogram di bawah ini :

Grafik 2. Histogram Game Online Mobile Legends



Distribusi data diatas sebagian besar siswa memiliki skor *game online* yang cukup tinggi dan berkumpul di sekitar angka 120-an, yang berarti mereka cenderung aktif atau cukup sering bermain *game online*. Meskipun ada sedikit variasi di antara mereka, perbedaannya tidak terlalu mencolok. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* cukup umum dilakukan oleh siswa dengan intensitas yang hampir sama.

A. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Regresi linear dasar yang digunakan untuk analisis statistik inferensial data variabel penelitian harus mematuhi sejumlah batasan.

1. Uji Normalitas

Data yang terdistribusi normal adalah data yang baik. Untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan untuk sebuah penelitian mengikuti distribusi normal atau sangat mendekatinya, peneliti menggunakan uji normalitas. Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini terbatas pada dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Al-Falah kota Bekasi. Dengan menggunakan SPSS versi 26, untuk memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal, digunakan Uji Normalitas Kolmogorov.

Peneliti juga menggunakan teknik Kolmogorov untuk memeriksa apakah data normal untuk variabel *game online* (X) dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 26.0. Tabel berikut menampilkan temuan perhitungan Uji Normalitas pada variabel prestasi belajar:

**Tabel.6 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		151
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,46397410

Most Extreme Differences	Absolute	0,071
	Positive	0,071
	Negative	-0,050
Kolmogorov-Smirnov Z		0,071
Asymp. Sig. (2-tailed)		,060 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel diatas menunjukkan bahwa kolom Sig memiliki nilai berturut-turut sebesar 0,060 menggunakan algoritma Kolmogorov-Smirnov. Hal ini membuktikan bahwa semua nilai p (sig) lebih dari 0.05, yang jelas menolak H1 dan menerima H0. Artinya, semua sampel data penelitian mengikuti distribusi normal.

2. Uji Koefisien Determinasi

Kemampuan model untuk memperhitungkan variasi dalam variabel independennya pada dasarnya dinyatakan oleh koefisien determinasinya. Baik nol maupun satu merupakan nilai yang mungkin untuk koefisien determinasi. Koefisien determinasi ditampilkan dalam tabel berikut di bawah ini:

**Tabel 7. Hasil Uji Determinasi
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,165 ^a	0,027	0,021	3,476

a. Predictors: (Constant), Games Online

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Nilai R-kuadrat sebesar 0,027 ditampilkan pada tabel diatas, yang menampilkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan SPSS 26.0. Hasilnya, kita bisa melihat bahwa hubungan antara bermain *game online* dan prestasi belajar siswa itu ada, tapi sangat lemah. Nilai hubungan atau korelasinya sebesar 0,165, artinya semakin sering main *game online*, memang ada sedikit pengaruh ke prestasi belajar. Selain itu, nilai R Square sebesar 0,027 berarti bahwa aktivitas bermain *game online* hanya menjelaskan sekitar 2,7% dari prestasi belajar siswa. Sisanya, yaitu 97,3% disebabkan oleh variabel pengganggu.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Tujuan analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah faktor-faktor independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana, dan aplikasi SPSS versi 26.0 digunakan untuk membantu perhitungan statistik. Berikut ini adalah hasil pemrosesan data dengan perangkat lunak SPSS:

Tabel 8. Hasil Regresi Linier Sederhana
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50,570	1	50,570	4,186	,043 ^b
	Residual	1799,867	149	12,080		
	Total	1850,437	150			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Game, Online

Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan prestasi belajar siswa, semakin sering bermain *game online* memang berpengaruh terhadap nilai siswa, Uji linieritas dan signifikan persamaan regresi ini telah diuji menggunakan program SPSS. Yang ditunjukkan dengan nilai F sebesar 4,186 dengan taraf signifikan $0,043 < 0,05$.

B. Penguji Hipotesis

1. Uji t

Untuk membuktikan apakah *game online* memiliki dampak yang substansial terhadap prestasi belajar atau tidak, dilakukan analisis uji t. Untuk menentukan nilai t tabel sebesar 1,991, kami melakukan analisis dengan membandingkan nilai t yang dihitung dengan nilai t tabel pada tingkat signifikan (a) 5% atau 0,05 dan dengan derajat kebebasan (df) $151 - 2 = 149$. Hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan SPSS versi 26.0 ditampilkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji t

Coefficients^a

Model				Standardized Coefficients	t	Sig.
		Beta				
1	(Constant)	89,034	3,572		24,925	0,000
	Game Online	-0,059	0,029	-0,165	-2,046	0,043

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Nilai t yang di hitung adalah -2,046, menurut tabel koefisien, namun nilai t -tabel pada halaman terlampir adalah 1,976. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t yang dihitung lebih besar dari pada t tabel sebesar 1,976. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara prestasi belajar (Y) dan pengaruh *game online Mobile Legends* (X). Nilai t sebesar -2,046 dianggap lebih besar dari pada t -tabel sebesar 1,976 dalam analisis regresi linier dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak sudah terbiasa dalam bermain *game online*, untuk memastikan bahwa prestasi belajar siswa tidak terpengaruh secara negatif oleh *game online*, banyak aspek yang masih memerlukan perbaikan. Beberapa anak masih belum memahami konsep kapan boleh bermain *game online*, baik di kelas maupun saat mereka waktunya belajar. Bagian terpenting dari bermain *game online*, menurut peneliti adalah beberapa siswa lebih suka menyelesaikan tugas terlebih dahulu dari pada bermain *game online*.

Dengan menggunakan temuan analisis kuantitatif asosiatif, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian awal tentang bagaimana kebiasaan siswa SMP Al-Falah Kota Bekasi dalam bermain *game online* mempengaruhi prestasi belajar mereka. Prestasi siswa kelas VII di SMP Al-Falah Kota Bekasi secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan pada *game online*, menurut hipotesis. Karena nilai t yang diperoleh dari uji hipotesis adalah $-2,046 > t$ tabel 1,976 dengan tingkat signifikan 0,043. Hasil perhitungan SPSS versi 26.0 menunjukkan bahwa R adalah 0,027. Dengan kata lain, 2,7% siswa mengatakan bahwa bermain *game online* mempengaruhi kebiasaan belajar mereka. Namun, $R^2 = 0,165$ menunjukkan korelasi yang kuat. Dapat disimpulkan bahwa 2,7% prestasi belajar (Y) dipengaruhi oleh *game online* (X), sedangkan sisanya 97,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 45–52.
- Siregar, M. Y. (2020). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Nilai Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 9(2), 65–72.
- Siregar, M. Y. (2020). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Nilai Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 9(2), 65–72.
- Muhammad Fathurrahman dan Sulistyroni, belajar dan pembelajaran, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 118.

- Zainal Arifin & Risnawati. (2023). Fungsi dan Tujuan Prestasi Belajar. Dalam Abdurahman (Ed.), Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar (hal. 290). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Abduloh, Ema Sukmawati, & Zainal Arifin. (2022). Manfaat Prestasi Belajar dalam Pendidikan. Dalam Abdurahman (Ed.), Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar (hal. 32). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Bikriyah, N. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Smpn 166 Jakarta. 183.
- Krismawan, D., & Wijayani, Q. N. (2023). Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat). Jurnal Media Akademik. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/9>
- Soesanto, A. T., Priyadi, B. P., & Tiani, R. (2020). Budaya Game Mobile Legends: Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara. Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/view/35159>
- Faisol, A., & Ilyas, M. (2022). Pengaruh Mobile Lagend (Game Online) Terhadap Minat Belajar. Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja, 7(1), 53–66. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1102>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta. Sumber: Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, Vol. 1 No. 2, Juni 2023, hlm. 131