

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada bagian ini peneliti akan membahas mengenai hasil dari penelitian yang diperoleh peneliti ketika dilapangan. Setelah peneliti melakukan penelitian di MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin yang menjadi objek penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 22 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yakni tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

##### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi ke MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin pada hari senin untuk meminta izin melakukan penelitian. Dengan beberapa syarat dan pertimbangan, peneliti mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian di MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.<sup>50</sup> Dan pada tanggal 03 April peneliti Melakukan wawancara kepada wakil kepala sekolah MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin untuk menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan penelitian.

---

<sup>50</sup> Hasil Observasi di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, Tanggal 31 Maret 2021, pukul 09.00 WIB.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Peneliti melakukan penelitian pada hari Senin, 05 April 2021.

Pelaksanaan angket dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.<sup>51</sup>

## 3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisis dari hasil penelitian.

### B. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Angket Variabel X (Game Online)

Adapun perolehan hasil angket yang terdiri dari 15 pertanyaan mengenai game online di MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.3**  
**Angket Variabel X**

NO	NAMA	NO BUTIR															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Afisman	5	4	4	4	5	5	3	4	4	2	4	4	4	4	4	<b>61</b>
2	Ainul Masruroh	2	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	4	3	3	4	<b>42</b>
3	Asmadi	5	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4	4	4	<b>61</b>
4	Ahmad Patoni	5	4	4	4	4	5	2	3	4	4	3	5	4	5	5	<b>61</b>
5	Devi Nurmala	2	2	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	3	3	<b>37</b>
6	Fajar Ramadan S	5	4	4	5	4	4	3	4	2	3	3	4	4	5	4	<b>58</b>
7	Imam Muttaqim	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	<b>59</b>
8	Karina	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>32</b>
9	Locco	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	3	5	5	4	5	<b>61</b>

<sup>51</sup>Hasil Observasi di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, Tanggal 05 April 2021, pukul 08.00 WIB.

10	Fauziah	3	2	3	3	3	5	2	4	2	2	2	4	4	5	4	<b>48</b>
11	Nurhidayat	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	<b>61</b>
12	Nadip Komaludin	5	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	<b>61</b>
13	Nesa Amelia	3	2	4	3	2	5	2	4	2	2	2	4	4	5	4	<b>48</b>
14	Maratus Soleha	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2	3	<b>37</b>
15	Putra Irfandi	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	<b>61</b>
16	Putri Khasana	3	2	3	3	3	5	2	4	2	2	2	4	4	4	4	<b>47</b>
17	Riska Munawaroh	4	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	4	4	3	3	<b>42</b>
18	riyan Agustina	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>32</b>
19	Rio Setiawan	5	4	4	4	4	5	3	5	4	2	3	5	4	5	4	<b>61</b>
20	Slamet Al Khoiris	4	4	4	4	4	5	4	5	4	2	3	5	4	5	4	<b>61</b>
21	Reva Ramadhani	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>33</b>
22	sSyaris Hidayat	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	3	5	4	5	5	<b>61</b>
<b>Jumlah</b>																	<b>1125</b>

Sumber : *Microsoft Excel 2013*

Dari hasil angket mengenai game online, sebanyak 22 siswa dengan 15 item angket penelitian, peneliti melakukan penskoran dari nilai terkecil hingga nilai terbesar dengan nilai tertinggi 61 dan terendah 32.

32,32,33,37,37,42,42,47,48,48,58,59,61,61,61,61,61,61,61,61,61,61,61

**Tabel 1.4**

**Menghitung simpangan baku Game online**

No.	Nama Siswa	X	X <sup>2</sup>
1	Afisman	61	3721
2	Ainul Masruroh	42	1764
3	Asmadi	61	3721
4	Ahmad Patoni	61	3721
5	Devi Nurmala	37	1369
6	Fajar Ramadan S	58	3364
7	Imam Muttaqim	59	3481
8	Karina	32	1024

9	Locco	61	3721
10	Fauziah	48	2304
11	Nurhidayat	61	3721
12	Nadip Komaludin	61	3721
13	Nesa Amelia	48	2304
14	Maratus Soleha	37	1369
15	Putra Irfandi	61	3721
16	Putri Khasana	47	2209
17	Riska Munawaroh	42	1764
18	riyan Agustina	32	1024
19	Rio Setiawan	61	3721
20	Slamet Al Khoiris	61	3721
21	Reva Ramadhani	33	1089
22	sSyaris Hidayat	61	3721
n=22		$\sum X = 1125$	$\sum X^2 = 60275$

Nilai rata-rata (Mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1125}{22} \quad \bar{X} = 51,13$$

Standar Deviasi (SD), dari data diatas di dapat:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{60275}{22}}$$

$$SD = \sqrt{2739,77}$$

$$SD = 52,342$$

Nilai Tengah (Median) :

$$Me = \frac{n}{2} \quad Me = \frac{22}{2} \quad Me = 11$$

$$Me = \frac{x_{11} + x_{12}}{2}$$

$$Me = \frac{58 + 59}{2}$$

$$Me = 58.5$$

Nilai yang paling banyak muncul :

$$Mo = 61$$

Varian :

$$S = SD^2$$

$$S = 52,342^2$$

$$S = 273977$$

**Tabel 1.5**

**Rekapitulasi Nilai Angket Game Online**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah responden (n)	22
Nilai Terendah	32
Nilai Tertinggi	61
Rata-rata	51,13
Median	58.5
Modus	61
Standar Deviasi	52,342

Varian	273977
--------	--------

## 2. Hasil Angket Variabel Y

Perolehan hasil angket yang terdiri dari 15 item pertanyaan mengenai perilaku siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.6**  
**Angket Variabel Y**

No	NAMA	BUTIR SOAL															JUMLAH
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Afisman	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	5	3	<b>62</b>
2	Ainul Masrurroh	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	<b>51</b>
3	Asmadi	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	<b>59</b>
4	Ahmad Patoni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>59</b>
5	Devi Nurmala	3	4	3	3	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	<b>40</b>
6	Fajar Ramadan S	5	4	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	<b>62</b>
7	Imam Muttaqim	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	<b>62</b>
8	Karina	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	5	2	<b>39</b>
9	Locco	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>62</b>
10	Fauziah	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	<b>30</b>
11	Nurhidayat	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	<b>63</b>
12	Nadip Komaludin	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	<b>58</b>
13	Nesa Amelia	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	<b>33</b>
14	Maratus Soleha	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	4	2	<b>36</b>
15	Putra Irfandi	5	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	<b>62</b>
16	Putri Khasana	3	4	3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	2	<b>41</b>
17	Riska Munawaroh	4	5	4	4	3	3	5	2	2	3	4	2	3	4	2	<b>50</b>
18	riyan Agustina	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	<b>38</b>
19	Rio Setiawan	5	5	4	5	4	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	<b>59</b>

20	Slamet Al Khoiris	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	<b>62</b>
21	Reva Ramadhani	4	5	4	4	3	3	5	2	2	3	4	2	3	4	2	<b>50</b>
22	Syaris Hidayat	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	<b>65</b>
<b>Jumlah</b>																	<b>1143</b>

Berdasarkan tabel di atas mengenai perilaku siswa sebanyak 22 siswa dengan 15 item angket penelitian dengan nilai tertinggi 65 dan terendah 30. Penulis melakukan perskoran dari data terkecil hingga data terbesar agar mudah pencarian data:

30,33,36,38,39,40,41,50,50,51,58,59,59,59,62,62,62,62,62,62,63,65

**Tabel 1.7**

**Menghitung simpangan baku Perilaku**

No.	Nama Siswa	X	X <sup>2</sup>
1	Afisman	62	3844
2	Ainul Masruroh	51	2601
3	Asmadi	59	3481
4	Ahmad Patoni	59	3481
5	Devi Nurmala	40	1600
6	Fajar Ramadan S	62	3844
7	Imam Muttaqim	62	3844
8	Karina	39	1521
9	Locco	62	3844
10	Fauziah	30	900
11	Nurhidayat	63	3969
12	Nadip Komaludin	58	3364
13	Nesa Amelia	33	1089
14	Maratus Soleha	36	1296
15	Putra Irfandi	62	3844
16	Putri Khasana	41	1681
17	Riska Munawaroh	50	2500

18	riyan Agustina	38	1444
19	Rio Setiawan	59	3481
20	Slamet Al Khoiris	62	3844
21	Reva Ramadhani	50	2500
22	sSyaris Hidayat	65	4225
n=22		$\sum X = 1143$	$\sum X^2 = 62197$

Nilai rata-rata (Mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1143}{22} \quad \bar{X} = 51,95$$

Standar Deviasi (SD), dari data diatas di dapat:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{62197}{22}}$$

$$SD = \sqrt{2827,13}$$

$$SD = 53,170$$

Nilai Tengah (Median) :

$$Me = \frac{n}{2} \quad Me = \frac{22}{2} \quad Me = 11$$

$$Me = \frac{11+12}{2}$$

$$Me = \frac{58+59}{2}$$

$$Me = 58.5$$

Nilai yang paling banyak muncul :

$$M_o = 62$$

Varian :

$$S = SD^2$$

$$S = 53170^2$$

$$S = 282713$$

### 3. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur objek yang akan diukur untuk mendapatkan data penelitian yang valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

**Tabel 1.8**

#### Uji Validitas Instrumen

<b>Pernyataan</b>	<i>r<sub>hitung</sub></i>	<b>Ket.</b>	<b>Pernyataan</b>	<i>r<sub>hitung</sub></i>	<b>Ket.</b>
<b>1</b>	0.924	Valid	<b>16</b>	0.954	Valid
<b>2</b>	0.904	Valid	<b>17</b>	0.837	Valid
<b>3</b>	0.865	Valid	<b>18</b>	0.895	Valid
<b>4</b>	0.871	Valid	<b>19</b>	0.891	Valid
<b>5</b>	0.904	Valid	<b>20</b>	0.924	Valid
<b>6</b>	0.541	Valid	<b>21</b>	0.721	Valid
<b>7</b>	0.753	Valid	<b>22</b>	0.720	Valid
<b>8</b>	0.739	Valid	<b>23</b>	0.876	Valid
<b>9</b>	0.739	Valid	<b>24</b>	0.855	Valid

<b>10</b>	0.657	Valid	<b>25</b>	0.897	Valid
<b>11</b>	0.834	Valid	<b>26</b>	0.826	Valid
<b>12</b>	0.877	Valid	<b>27</b>	0.824	Valid
<b>13</b>	0.742	Valid	<b>28</b>	0.788	Valid
<b>14</b>	0.844	Valid	<b>29</b>	0.559	Valid
<b>15</b>	0.888	Valid	<b>30</b>	0.843	Valid

Sumber : *Microsoft Excel 2013*

Berdasarkan hasil diatas ada 30 butir soal yang dinyatakan valid setelah diuji menggunakan *Microsoft Excel 2013*. Sehingga 30 butir tersebut dapat di analisis lebih lanjut pada penelitian ini.

#### 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas ialah instrument yang cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Adapun rumus yang digunakan untuk dapat mengukur reliabilitas adalah dengan rumus Spearman-Brown. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dihitung berdasarkan butir soal yang telah dikelompokan ganjil dan genap kemudian, skor pada butir soal ganjil dan genap dijumlahkan dan dihitung dengan bantuan *Microsoft excel 2013*.

Uji reliabilitas pada instrument variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.9**  
**Hasil Uji Coba Reliabilitas**

<i>r<sub>hitung</sub></i>	<b>table</b>	<b>Kesimpulan</b>
0.96841675	0.444	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber : *Microsoft Excel 2013*

Pada tabel uji reliabilitas diatas, pada variabel X diperoleh 0.968 lebih besar dari r tabel yaitu 0.444. dengan demikian hasil perhitungan instrumen variabel X dinyatakan reliabel artinya instrumen variabel X dapat di percaya dalam pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya uji reliabilitas pada intrumen variabel Y dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.0**

<i>r<sub>hitung</sub></i>	<b>Table</b>	<b>Kesimpulan</b>
0.986514228	0.444	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: *Microsoft Excel 2013*

Dalam uji reliabilitas diatas, pada variabel Y diperoleh 0.986 lebih besar dari r tabel yaitu 0.444. Jadi hasil perhitungan instrumen variabel Y dinyatakan reliabel, artinya instrumen variabel Y dapat dipercaya dalam pengumpulan data penelitian.

## 5. Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian ini diperoleh dua variabel yaitu Game Online dan perilaku untuk mendapati ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y kemudian peneliti memakai analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan persyaratan analisis regresi data sudah memenuhi syarat dapat dilaksanakan uji regresi data valid dan reliabel.

Lalu uji regresi yang akan dilaksanakan yaitu uji regresi linier sederhana dikarenakan variabel yang diuji ialah satu variabel bebas terhadap variabel terikat dengan bantuan program *SPSS 25.0*. berikut perhitungannya:

**Tabel 2.1**  
**Koefisien Korelasi**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790	.624	.605	7.275

a. *Predictors: (Constant), Game Online*

Menurut tabel diatas, nilai R merupakan simbol dari koefisien korelasi. Nilai R sebesar 0.790 diinterpretasikan bahwa korelasi kedua variabel penelitian ditingkatkan dalam korelasi tinggi. Hal ini menurut kriteria Guilford:

**Tabel 2.2**  
**Kriteria Guilford**

No.	R	Interprestasi
1	0,00 – 0,19	Tidak ada korelasi
2	0,20 – 0,39	Korelasi sangat rendah
3	0,40 – 0,59	Korelasi cukup
4	0,60 – 0,79	Korelasi tinggi
5	0,80 – 0,99	Korelasi sangat tinggi
6	1	Korelasi sempurna

Berdasarkan tabel Model Summary diatas, juga diperoleh nilai R Square atau Koefisien Determinasi (KD) yang membentuk dasar dalam menentukan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel bebas dan terikat. Nilai KD yang diperoleh sebesar 0.624 di presentasi menjadi 62.4% menyatakan bahwa game online memiliki pengaruh kontribusi 62.4% terhadap perubahan perilaku siswa di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, dan sisanya sebesar 37.6% dipengaruhi faktor lain. kontribusi pengaruh variabel ini tergolong tinggi.

**Tabel 2.3**  
**Hasil Regresi Linier Sederhana**

Coefficients						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.085	7.266		1.526	.143
	Game Online	.799	.139	.790	5.757	.000

a. Dependent Variabel: Perilaku Siswa

*Sumber : SPSS 25.0*

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel (X) berpengaruh secara signifikan pada variabel (Y). Dasar pengambilan bisa dilakukan melalui dua cara yaitu membandingkan nilai signifikansi 0.05 atau membandingkan  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hit}$  dengan ketentuan yaitu:

- a. Jika nilai signifikan  $< 0.05$  atau  $t_{tabel} > t_{hit}$  bahwa artinya ditemukan pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai signifikan  $> 0.05$  atau  $t_{tabel} < t_{hit}$  bahwa artinya tidak ditemukan pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus  $t_{tabel}$  : (df = n-k)

: k = 2 (dua variabel)

: n = 22 (responden)

: df = 5% = 5% : 2 = 0,025 (taraf sig. Dua sisi)

: df = n-k = 22-2 = 20

: = 2086 (hasil dari t tabel 20)

Jadi, dapat dianalisis hasil dari persamaan regresi linier sederhana tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin karena  $t_{hitung}$ . Lebih besar dari  $t_{tabel}$

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dilakukan agar dapat memberikan penjelasan dan gambaran hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti dapat mendiskusikan hasil-hasil penelitian yaitu:

1. Perilaku siswa kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan, pemikiran, dan tindakan seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini perilaku baru terwujud apa bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang biasa disebut rangsangan. Dengan begitu suatu rangsangan akan menimbulkan perilaku tertentu.

Dari hasil angket kepada responden siswa kelas IX MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, diketahui bahwa siswa yang memiliki perubahan perilaku tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket perilaku siswa di MTs Darud Dawah wal Irsyad Kab. Banyuasin skor angket yang terendah adalah 30 dan skor angket yang tertinggi ialah 65. Skor yang didapat dari variabel perilaku siswa adalah 1143.

Dari hasil penelitian dapat diketahui dengan mengakses game online membuat siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin berperilaku positif dan negatif. Yakni siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukar pikiran sehingga wawasan siswa bertambah. Kemudian siswa berperilaku negatif, yakni siswa menjadi malas belajar, dan sering berkata tidak baik. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad lebih cenderung berperilaku negatif ketika bermain game online yang pertama lupa waktu dan lebih mementingkan bermain game online dari pada aktifitas sehari-hari yang lebih penting. Seperti contohnya yang awalnya rajin belajar karena keasikkan bermain game online menjadi tidak rajin.

## 2. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan internet

yang dilakukan untuk *fun* yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, dapat diketahui berdasarkan tabel angket bahwa skor angket pada game online dikelas IX MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin, skor angket yang terendah adalah 32 dan skor tertinggi adalah 61. Berdasarkan penelitian, dapat dilihat pada pedoman koefisien bahwa pengaruh game online di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin termasuk dalam kategori Tinggi. Skor yang didapat dari angket variabel X adalah 1125.

Selanjutnya, dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (perubahan perilaku siswa) pada taraf  $t_{hit}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Pengaruh yang ditimbulkan game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTs Darud Dawah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin yaitu sebesar 62.4% dan sisanya sebesar 37.6% dipengaruhi faktor lain yang bisa terjadi.