

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP ANTUSIAS BELAJAR SISWA SMA NEGERI I REMBOKEN

Fanda Vitary Manengal¹, Ventje A Senduk², Gilly M Tiwow³,
^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Manado
 *e-mail : 17303027@unima.ac.id

ABSTRAK

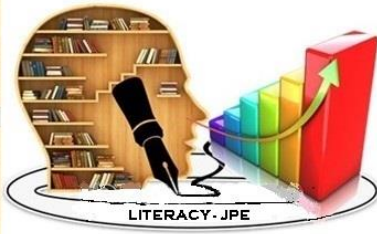
Penelitian ini, bertujuan : untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bermain *game online* dan sistem pembelajaran daring terhadap antusias belajar siswa sma negeri 1 remboken. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei analitis. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Remboken yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. hasil penelitian menunjukkan bahwa variable bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap variabel antusias belajar. hal ini berarti ketika siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Remboken bermain *game online* secukupnya hanya untuk menghilangkan rasa penat maka hal itu akan meningkatkan kembali rasa antusias belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variable pembelajaran daring memberikan pengaruh terhadap variabel antusias belajar, hal ini berarti ketika siswa melakukan pembelajaran daring dengan metode belajar yang menyenangkan maka dapat meningkatkan antusias belajar siswa. hasil penelitian menunjukkan bahwa variable bermain *game online* dan pembelajaran daring secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap antusias belajar siswa kelas XI IPS SMA negeri 1 Remboken. Artinya jika siswa bisa memanfaatkan *game online* dan pembelajaran daring dengan baik, maka antusias belajar akan meningkat.

Kata kunci : Bermain Game Online, Pembelajaran Daring, Antusias Belajar

ABSTRACT

This study aims: To determine whether there is an effect of playing online games and online learning systems on the study enthusiasm of students in SMA Negeri 1 Remboken. This research is a quantitative research using analytical survey method. The subjects of this study were students of class XI IPS SMA Negeri 1 Remboken Playing Online Games totaling 30 people. The number of samples taken is 30 people. Data collection techniques carried out in this study used a questionnaire and documentation. Based on the research that has been done. The results showed that the variable playing online games had an influence on the learning enthusiasm variable. This means that when class XI IPS students of SMA Negeri 1 Remboken play enough online games just to relieve fatigue, it will increase their sense of enthusiasm for learning. The results of the study show that the online learning variable has an influence on the learning enthusiasm variable, this means that when students do online learning with fun learning methods, it can increase student learning enthusiasm. The results showed that the variables of playing online games and online learning together (simultaneously) had an effect on student enthusiasm for learning in class XI IPS SMA Negeri 1 Remboken. This means that if students can take advantage of online games and online learning well, their enthusiasm for learning will increase.

Keywords : Online Games, Online Learning, Study Enthusiasm



PENDAHULUAN

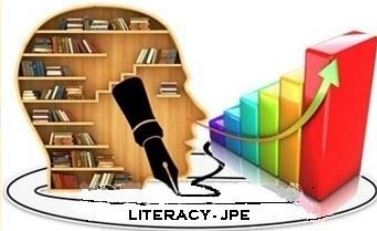
Latar Belakang

Game merupakan salah satu layanan Hiburan yang perkembangannya bisa dikatakan cukup pesat dan luas serta memiliki banya sekali peminatnya. Jika dahulu *Game* hanya disediakan dalam bentuk *Offline*, maka kini *Game* sudah ada dalam bentuk *Online*. *Game Online* adalah *Game* yang dimainkan dengan terhubung langsung ke jaringan internet dan membutuhkan fasilitas untuk dapat dimainkan, misalnya seperti komputer dan *Smartphone*. Salah satu dampak positif yang di dapatkan dari bermain *game online* yaitu, siswa sudah lebih mengetahui perkembangan teknologi saat ini, Jika dikaitkan dengan sistem belajar Daring yang saat ini sedang di lakukan oleh para siswa akibat dampak dari *Pandemic Covid-19 (Corona Virus Diseas 2019)* Maka salah satu nilai positif dari bermain *game online* tadi bisa mempermudah siswa dalam mengoperasikan alat elektronik. Saat ini pemerintah mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial bagi seluruh masyarakat Indonesia yang bertujuan untuk mengurangi penyebaran *Covid-19* hal itu tentu saja memberikan dampak sangat besar bagi dunia pendidikan, karena dengan adanya kebijakan ini kemudian akan memberikan sistem pendidikan yang baru di Indonesia.

Dari kebijakan yang dibuat oleh pemerintah tentang sistem pembelajaran daring ini, banyak siswa yang mengeluhkan kendala-kendala selama pembelajaran online. Diantaranya, adanya tambahan pembiayaan untuk membeli kuota internet, kekurangan fasilitas baik itu *smartphone*, komputer ataupun koneksi internet yang kurang stabil yang menyebabkan antusias belajar siswa menjadi berkurang. Sistem pembelajaran daring ini tidak hanya bergantung pada kegiatan belajar mengajar *online* yang diberikan oleh guru saja. Tetapi sistem pembelajaran dari rumah ini juga membutuhkan kerja sama yang baik antara guru dan orang tua siswa. Dari sini pula diketahui pentingnya sinergi antara orang tua dan pihak sekolah. Karena itu, kiranya proses pendidikan orang tua (*Education Parenting*) perlu benar-benar dijadikan program kerja sama yang nyata antara orang tua dan sekolah sehingga antusias belajar anak tidak akan menurun.

Dalam masa pandemic saat ini dimana mengharuskan para siswa melakukukan kegiatan belajar jarak jauh antara guru dan siswa. Presiden Joko Widodo memerintahkan kepada para kepala daerah untuk membuat kebijakan agar pelajar tidak ke gedung sekolah selama masa *Covid-19* ini” kata Jokowi di istana Bogor, Jawa Barat, disiarkan langsung lewat akun *Youtube* resmi sekretariat Presiden, Minggu (15/3/2020). Selain peraturan untuk melakukan *social distancing*, hal tersebut mengharuskan siswa memanfaatkan media elektronik yang tersedia agar kegiatan belajar mengajar dapat terus berjalan seperti biasanya. Menurut Chandrawati, (2010) “*E-Learning* (pembelajaran daring) adalah suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan sebuah teknologi di dalam proses suatu pembelajaran”. Sistem pembelajaran secara daring yang akan diterapkan oleh siswa ini tentu saja akan memberikan pengaruh terhadap Antusias Belajar siswa.

Antusias belajar siswa merupakan gairah atau rasa senang yang besar terhadap kegiatan belajar yang di rasakan oleh siswa itu sendiri. Biasanya gairah belajar yang dirasakan oleh siswa dipengaruhi oleh bagaimana cara seorang guru mengajar, pengaruh teman sebaya, motivasi orang tua maupun keinginan diri sendiri. Ada beberapa faktor pendukung siswa agar memiliki antusias belajar. Diantaranya adalah faktor keluarga, Bahan belajar dan sikap guru, cita-cita,



media masa, fasilitas serta teman Pergaulan. Itu merupakan faktor-faktor yang penting untuk menumbuhkan antusias belajar siswa.

Rumusan Masalah

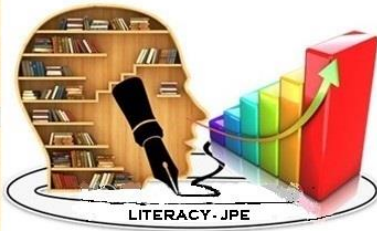
1. Apakah Bermain *Game Online* memberikan pengaruh terhadap Antusias Belajar Siswa?
2. Apakah sistem Pembelajaran Daring memberikan pengaruh terhadap Antusias Belajar pada siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh secara bersama-sama antara bermain *Game Online* dan Sistem Pembelajaran Daring terhadap Antusias Belajar Siswa?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang Positif antara bermain *Game Online* terhadap Antusias Belajar Siswa.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif antara Sistem Pembelajaran Daring terhadap Antusias Belajar Siswa
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif secara bersama-sama antara bermain *Game Online* dan Sistem Pembelajaran Daring terhadap Antusias Belajar Siswa.

Manfaat Penulisan

1. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berguna bagi sekolah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan antusias belajar siswa.
2. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peneliti untuk menjadi pendidik yang dapat membawa peserta didik untuk selalu Antusias dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua agar dapat lebih memberikan arahan kepada anak tentang membatasi *Game Online* dan mengawasi anak ketika dalam proses pembelajaran daring.



KAJIAN TEORI

Antusias Belajar (Y)

Menurut Andrie Wongso 2008, “Antusias adalah perasaan senang untuk menanggapi sesuatu”. Artinya ketika seseorang mempunyai semangat dalam dirinya, maka ia akan menjadi senang untuk meraih mimpinya tersebut. Maka dari pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa antusias merupakan kegairahan atau semangat seseorang terhadap hal-hal baru.

Menurut Djaka dalam KBBI (2006:16) “Antusias memiliki arti bergairah atau berminat untuk memenuhi keinginan”. Menurut Hilgard & Bowner (1987:12) “Belajar sebagai suatu proses perubahan lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi dengan karakteristik-karakteristik dari perubahan-perubahan aktifitas yang tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan sementara dari organisme”.

Dari beberapa pengetahuan di atas, disimpulkan bahwa antusias belajar adalah adanya gelora, gairah, minat, perasaan senang serta semangat seseorang yang sangat besar untuk belajar. Dengan indikator:

1. Adanya perasaan senang dalam belajar
2. Adanya ketertarikan perasaan dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran
3. Adanya kemauan siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang terbaik

Faktor yang mempengaruhi antusias belajar siswa

1. Faktor keluarga

Seperti yang sudah diketahui bahwa pendidikan yang akan diterima oleh seorang anak entah itu masih di dalam kandungan hingga dia lahir, maka pendidikan pertama yang dia dapatkan adalah pendidikan dari rumah yaitu melalui orang tuanya. Faktor keluarga ini merupakan faktor yang penting untuk mendorong motivasi belajar siswa

2. Bahan belajar dan sikap guru

Faktor yang dapat membangkitkan motivasi belajar adalah bahan pelajaran yang menarik. Sehingga siswa akan sering mempelajari pelajaran yang bersangkutan dan sebaliknya jika bahan pelajaran yang diberikan oleh guru tidak menarik tentu pelajaran tersebut akan dikesampingkan oleh siswa. Guru juga merupakan salah satu objek yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

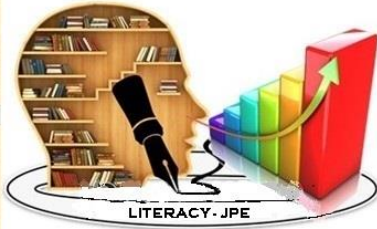
3. Teman pergaulan

Pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktifitas bersama sama untuk mengurangi ketegangan yang mereka alami. Seseorang bisa jadi terpengaruh entah itu hal positif atau negative yang mereka lihat dan mereka jadikan contoh dari teman-teman pergaulannya. Maka dari itu orang tua siswa harus mengetahui lingkungan dari pergaulan anaknya.

4. Cita-cita

Para siswa pasti memiliki cita-cita dalam kehidupannya, cita-cita bisa dikatakan sebagai hasil atau wujud dari kemauan belajar seseorang dalam prospek kehidupan dimasa yang akan datang. Dengan adanya cita-cita, perasaan minat belajar siswa akan terdorong dengan sendirinya demi mengejar apa yang akan menjadi tujuan hidupnya. Untuk itu orang tua juga penting untuk menanyakan apa cita-cita dari anaknya dan harus mendukung akan hal itu.

5. Media masa



Banyak hal yang di tampilkan di media massa mengenai hal-hal yang menarik dan dapat menumbuhkan rasa minat yang besar terhadap masyarakat. pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai dan juga perilaku sehari-hari. Minat belajar masyarakat dapat tertuju pada apa yang dilihat, di dengar, atau diperoleh dari media massa.

6. Fasilitas

Fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di sekolah maupun di rumah akan memberikan pengaruh yang positif dan negatif. bila fasilitas yang menunjang upaya pendidikan lengkap, maka minat belajar anak untuk menambah wawasannya juga akan semakin besar.

Bermain Game Online (X_1)

Menurut Roling dan Adams (2006 : 7) “*game online* merupakan sebuah teknologi dibandingkan sebuah genre permainan”. *Game online* ini dibuat untuk tujuan pendidikan yang dimainkan oleh dua pemain. Permainan daring dimulai dari tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Permainan daring mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet.

Permainan daring mulai muncul di Indonesia Pada Tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia online*, sebuah *game RPG (Role Playing Game)*, dimana jenis game ini mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetensi) keluaran *game* dengan grafik sederhana berbasis 2D.

Berikut ini adalah dampak positif dan negatif bermain *game online*:

Dampak positif *Game Online*:

- 1) Menambah pertemanan
- 2) Membuat cara pikir semakin cepat dan fokus
- 3) Mengurangi stress
- 4) Melatih kesabaran

Dampak negatif *Game Online*:

- 1) Dapat Menimbulkan efek ketagihan
- 2) Dapat Mengganggu kesehatan
- 3) Menyebabkan Kurang tidur
- 4) Menimbulkan masalah psikologis jika terlalu dipikirkan

Dengan Indikator:

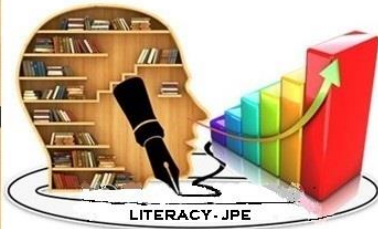
- 1) Perkembangan Teknologi
- 2) Sarana Komunikasi
- 3) Media Hiburan

Sistem pembelajaran dalam jaringan (X_2)

Sistem pembelajaran daring adalah sistem yang dilakukan secara *online* (jarak jauh) tanpa harus melakukan tatap muka, hanya dengan memanfaatkan jaringan internet dan fasilitas pendukung lain seperti *smartphone* atau laptop untuk dapat terhubung satu sama lain dengan orang yang bersangkutan. Dengan indikator:

- 1) Penggunaan media elektronik
- 2) Pembelajaran Jarak Jauh
- 3) Sinergi antara orang tua dan guru
- 4) Sinergi antara Orang Tua dan Siswa

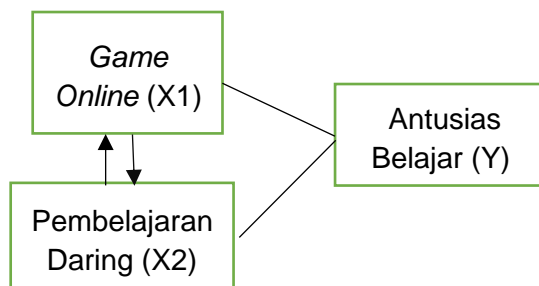
Sejak surat keputusan dari menteri, pendidikan dan kebudayaan terbit mengenai upaya pencegahan penyebaran *covid 19* semua kegiatan pembelajaran konvensional diliburkan sementara waktu. Hal itu menyebabkan semua kegiatan belajar mengajar secara konvensional di ganti dengan sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring ini dapat melalui media aplikasi *zoom*, *google for education*, ruang guru, *quipper school*, dll. Selain itu, untuk beberapa



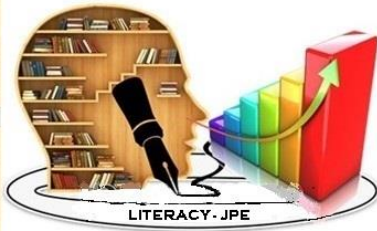
tempat atau daerah yang masih memiliki tingkat Koneksi jaringan yang tidak mendukung atau biaya kuota internet yang mahal menjadi halangan bagi para siswa maupun orang tua. Namun meskipun begitu, usaha pemerintah dalam mendorong dan membantu pendidikan nasional juga semakin banyak, misalnya dengan memberikan subsidi kuota data internet gratis kepada para siswa, memberikan bantuan kepada masyarakat yang terdampak *pandemic* baik itu bantuan dalam bentuk uang tunai, makanan maupun logistik kesehatan. Sedangkan untuk tempat-tempat yang memiliki jangkauan internet yang rendah, beberapa pemerintah di desa memberikan fasilitas berupa *WiFi* serta akomodasi khusus seperti ruang belajar yang mengikuti protokol kesehatan. Dengan bantuan-bantuan yang diberikan oleh pemerintah itu banyak masyarakat yang terbantu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya selama masa *pandemic* ini.

KERANGKA BERPIKIR

Saat ini *pandemic virus corona* yang sedang menyebar luas hampir di seluruh negeri hingga pemerintah menetapkan sistem *Lockdown* dimana semua aktivitas yang ada diluar rumah di hentikan untuk sementara. Tidak hanya pekerjaan, tapi pemerintah menetapkan agar kegiatan belajar mengajar dilakukan jarak jauh dengan menggunakan sistem daring dari rumah masing-masing. Dari peraturan yang telah dibuat oleh pemerintah itu tentu saja para siswa akan banyak menghabiskan waktu luangnya dengan berdiam diri di dalam rumah. Kegiatan belajar akan dilangsungkan secara daring dengan menggunakan beberapa aplikasi dan fasilitas penunjang, dan Seperti yang diketahui bahwa pembelajaran daring ini tidak akan sama seperti pembelajaran virtual, maka dari itu guru harus menciptakan situasi belajar yang unik dan menyenangkan misalnya dengan menggunakan media hiburan *Game Online* agar siswa tetap terus memiliki rasa antusias untuk belajar. Tidak hanya guru, Pembelajaran daring ini sangat membutuhkan kerjasama yang kuat antara guru dan orang tua, yaitu Peran orang tua untuk memantau kegiatan belajar siswa dirumah, mengetahui apa yang di pelajari oleh anak, memahami kesulitan yang di hadapi oleh anak dalam pelajaran, mengetahui prestasi anak, dan membantu anak untuk tetap semangat dalam menjalani kegiatan belajar entah itu dengan cara menghibur, mengajak bercerita, mengajak bermain game maupun melakukan hal-hal positif lainnya. Dari uraian tersebut secara sistematis kerangka pemikiran teoritis dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan:



Gambar 1. Kerangka berfikir



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian survey analitis. Survey analitis mempelajari dua atau lebih variabel untuk menjawab pertanyaan peneliti atau untuk menguji hipotesis penelitian. Peneliti menguji hubungan diantara variable dan menarik kesimpulan dari hubungan tersebut. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya penelitian ini hendak mengkaji pengaruh bermain *game online* dan sistem pembelajaran daring terhadap antusias belajar siswa di SMA N 1 Remboken.

Sampel

Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010:112) "Jika subjeknya kurang dari 100 orang, sebaiknya di ambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.". Dalam penelitian ini sampel yang di ambil adalah 30 siswa dari seluruh populasi yang ada di kelas XI IPS.

Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dalam program *SPSS* yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Apabila data distribusi normal, maka penyebaran plot akan berada diperpanjang garis 450. Pengujian normalitas dipenelitian ini akan dibantu dengan aplikasi *SPSS 22.00 for Window*

b. Uji Multikolinearitas

Uji ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya gejala multikolinieritas. Untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *variance inflation factor (VIF)*. Jika nilai *tolerance* ≥ 0.10 dan nilai *VIF* ≤ 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinieritas dalam model regresi.

c. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas mempunyai tujuan yang berguna untuk mengetahui apakah dalam regresi terdapat ketidaksamaan suatu varian dari nilai residual yang diamati ke pengamatan yang akan dilakukan selanjutnya. menggambarkan bahwa didalam penelitian ini tidak terdapat gejala heteroskedastisitas.

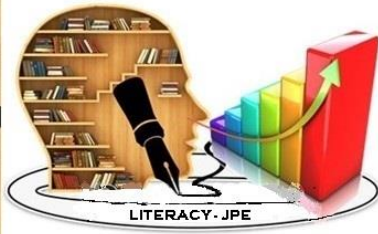
d. Uji Linieritas

Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi dan regresi linear. Dalam uji keberartian dan linieritas digunakan bantuan program *SPSS Statistics 17.0*. Jika data berbentuk linier, yaitu dengan jumlah lebih besar dari 0,05 maka hipotesis tentang hubungan linier dapat diterima. Begitupun sebaliknya jika jumlah yang didapat kurang dari 0,05 maka hubungan linier tidak bisa diterima.

2. Uji Regresi Berganda

Regresi berganda untuk menganalisis seberapa besar pengaruh antara variable independen. Dalam penelitian ini menggunakan model analisis regresi linear berganda. Model ini digunakan untuk mengetahui tentang pengaruh *game online* (X1), sistem pembelajaran daring (X2) dan antusias belajar siswa (Y).

Bentuk umum persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut.



$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

- Y : Antusias Belajar
 X1 : *Game Online*
 X2 : Sistem Pembelajaran Daring
 a : Koefisien Konstanta
 β : Koefisien Regresi
 e : Standar Error

3. Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian maka dilakukan analisis regresi berganda, dan analisis koefisien determinasi. Adapun uraiannya sebagai berikut:

a. Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel tidak terikat terhadap variabel terikat. Pengujian ini digunakan pada tingkat keyakinan 95% dengan ketentuan sebagai berikut : Dalam pengujian ini digunakan taraf signifikan sebesar 5% dan derajat kebebasan (d.f) = (k-1, n-k, a), dapat diketahui dari hasil perhitungan computer program SPSS. Kesimpulan yang diambil adalah:

1. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya
2. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan F_{tabel} derajat kebebasan = (k-1, n-k, a).

b. Uji T (Parsial)

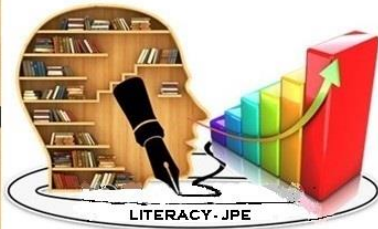
Gozali, 2011:45 "pengujian ini dilakukan dengan uji t pada tingkat keyakinan 95% dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika tingkat signifikansi lebih besar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, sebaliknya H_a ditolak
2. Jika tingkat signifikansi lebih kecil 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sebaliknya H_a diterima.
3. Dalam penelitian ini digunakan taraf signifikansi sebesar 5% dalam derajat kebebasan (d.f) = n-k, dapat diketahui dari hasil perhitungan komputer program SPSS".

c. Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi adalah ukuran yang dapat dipergunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat.

1. Koefisien determinasi secara simultan merupakan pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.
2. koefisien determinasi secara parsial merupakan variabel independen terhadap variabel dependen secara terpisah antara variabel independen satu dengan variabel independen yang lain.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

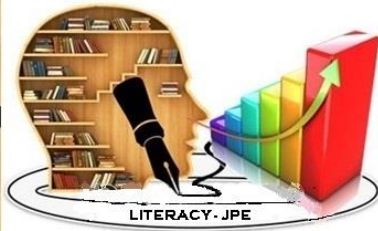
Pertama, Adanya pengaruh yang signifikan dan positif antara bermain game online terhadap peningkatan antusias belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} (2.572) > t_{tabel} (1.708)$ dan taraf signifikan $0.000 < 0.05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kedua, adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel sistem pembelajaran daring terhadap antusias belajar siswa. Hal ini ditunjang dengan adanya nilai koefisien regresi sebesar 0.335 menunjukkan nilai dimana $t_{hitung} (3.888) > t_{tabel} (1.708)$ dan taraf signifikan $0.000 < 0.05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya, adanya Pengaruh yang Signifikan dan positif antara variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y. Hal ini ditunjang dengan diperoleh nilai dimana $F_{hitung} (71.804) > F_{tabel} (3.35)$ Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game online dan sistem pembelajaran daring secara simultan berpengaruh terhadap antusias belajar siswa di SMA N 1 Remboken.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan penulis mengenai Pengaruh Bermain Game Online dan Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Antusias Belajar Siswa, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara bermain game online terhadap antusias belajar, yang berarti H_{a1} diterima, Hal tersebut menggambarkan bahwa bermain game online dapat meningkatkan antusias belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara komitmen mengajar terhadap efektifitas proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa H_{a2} diterima, dan hal tersebut menggambarkan bahwa Pembelajaran daring dapat meningkatkan antusias belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online dan sistem pembelajaran daring terhadap antusias belajar siswa. Secara simultan yang berarti H_{a3} dalam penelitian ini diterima

**DAFTAR PUSTAKA****PUSTAKA DARI BUKU**

Djaka, 2006, Kamus Lengkap Bahasa

Indonesia Masa Kini. Pustaka Mandiri, Surakarta.

Ernest A dan Rollings A. 2006. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku

Sudono A. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Grasindo, Jakarta.

Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitati,Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono, 2009, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.

Suryabata, 2000. Metodologi Penelitian. PT. Raja Grafindo, Jakarta.

Wongso, A. 2008, Melatih Antusiasme Belajar Siswa Terhadap Prestasi,
<http://www.andriewongso.com/artikel-melatih-antusiasme-siswa-terhadap-prestasi>.

PUSTAKA DARI HALAMAN WEBSITE

[Http://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/Sejarah-dan-perkembangan-game -online/](Http://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/Sejarah-dan-perkembangan-game-online/)

Surat Edaran Dikjen Dikti Nomor 262/E.E2/KM/2020 Tentang Pembelajaran Selama Masa darurat Pandemic COVID-19. Kemendikbud . Jakarta.