



**PENGARUH MANAJEMEN WAKTU DAN PERILAKU BELAJAR
TERHADAP *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 6 KOTA TIDORE
KEPULAUAN**

Khosim Nahari

**Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Nuku
(Naskah diterima: 20 November 2021, disetujui: 28 Desember 2021)**

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of time management and learning behavior on online games on students of SMP Negeri 6 Tidore Islands City. The type of research conducted is quantitative with a sample of 62. The sampling method in this study is purposive sampling with questionnaire data collection techniques. The data analysis technique used in this research is instrument test, classical assumption test, and multiple linear regression. The results of this study indicate that time management and learning behavior have a significant positive effect on online games (Study at SMP Negeri 6 Tidore Islands City).

Keywords: Time Management, Learning Behavior, Online Game.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh manajemen waktu dan perilaku belajar terhadap *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan sampel sebanyak 62. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah cara *purposive sampling* dengan teknik pengambilan data kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji instrument, uji asumsi klasik, dan regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen waktu dan perilaku belajar berpengaruh positif signifikan terhadap *game online* (Studi Pada SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan).

Kata Kunci : Manajemen Waktu, Perilaku Belajar, *Game Online*.

I. PENDAHULUAN

Berapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan anak-anak, remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin

canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan-pun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik, sehingga mengakibatkan

kurangnya manajemen waktu dan perubahan perilaku belajar peserta didik. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama darisegi akademik dan sosialnya, akibatnya melalaikan waktu makan, waktu belajar berkurang, waktu beribadah, kesehatan terganggu, prestasi menurun, melawan terhadap orangtua, terlambatnya dalam pembelajaran Nur Khoiriyati (2020:3-4).

II. KAJIAN TEORI

Manajemen Waktu

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, manajemen merupakan suatu upaya untuk memanfaatkan sumber daya yang ada secara seefektif mungkin untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Waktu adalah seluruh

rangkaian ketika sedang melakukan proses, perbuatan, atau keadaan berada dan tidak ada seorang pun tahu apa yang akan terjadi kedepannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2014).

Astuti (2010:13) mendefinisikan manajemen waktu sebagai “upaya untuk membuat dan mengikuti jadwal belajar, guna menata dan memprioritaskan belajar dalam konteks kegiatan yang saling berebut meminta perhatian seperti waktu untuk belajar, keluarga dan organisasi”. Sebagai seorang pelajar sudah seharusnya memprioritas waktu yang dimiliki untuk belajar.

Perilaku Belajar

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengigat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami proses belajar. Hasil belajar bukan suatu penggunaan hasil latihan, melainkan perubahan kelaikan. Sejalan dengan ini ada yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Adanya motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi yang didapat oleh peserta didik dan juga karakter yang dimiliki, pelajar sekolah ataupun mahasiswa Nur Khoiriyati (2020:6).

Perilaku belajar terdiri dari dua kata yakni perilaku dan belajar, perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan *behavior* yang berarti kelakuan, tindak-tanduk jalan. Perilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku, peri yang berarti sekeliling, dekat, dan melingkupi. Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan, tindak-tanduk. Sedangkan belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain Sulisetyani dalam Agung (2016:14-15).

Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Sebenarnya konsep dan pengertian belajar itu sangat beragam tergantung dari sudut pandang setiap orang yang mengamatinya. Belajar sendiri diartikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman Eri Khoeriyah dalam Agung (2016:15).

Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* bera-

sal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device* (*game* adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan *interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video). Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan

pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama Nugroho dalam Agung (2016:12).

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Penelitian Terdahulu

Agung (2016) dengan Judul penelitian “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X tentang realitas Penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 adalah 109 yang Terletak pada interval 104,9 – 113,2 dengan kualifikasi *Cukup Tinggi*.

Nikma (2018), meneliti tentang Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik Di Sman 1 Terusan Nuyai Kabupaten Lampung Tengah. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di

SMAN 1 Terusan Nuyai kabupaten Lampung Tengah. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menunjukan bahwa harga Chi Kuadrat hitung sebesar 76.099 lebih besar dari pada Chi Kuadrat tabel dengan signifikan 1 % maupun 5%. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative (Ha) diterima dan (Ho) ditolak.

Khairul (2020), meneliti tentang Dampak *Esport Games* Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe. Hasil penelitian menunjukkan *e-sport games* berdampak pada tingkat emosional remaja (*p* value 0.000) dan *e-sport games* berdampak pada indeks prestasi belajar (*p* value 0.000). Hasil ini merupakan informasi awal dalam upaya penanganan dampak negatif bermain game online terhadap tingkat emosional remaja dan prestasi belajar siswa serta berupaya memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan dampak negatif bermain game online.

Ike (2019), Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh *game online* berpengaruh signifikan terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu dilihat pada $\alpha = 5\%$ atau *confidence*

interval sebesar 95% dengan persamaan regresi linier sederhana $\bar{Y} = 73,09 + (-0,60) X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0,76 tindakan, dimana pengaruh *game online* mempengaruhi perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

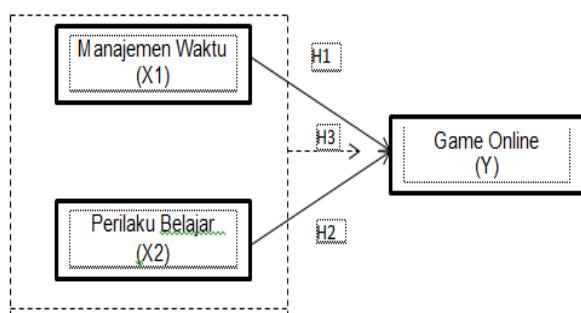
Adijanti (2015), Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan gameonline memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan game online dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.

Wawan (2021), Hubungan Manajemen Waktu Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. Hasil dari penelitian, didapatkan skor hipotetik dan skor empiris dari skala kecanduan *game online* dan skala mana-

jenan waktu. Rata-rata empiris kecanduan *game online* sebesar 86,17 dan rata-rata hipotetiknya sebesar 85. Ini menunjukkan bahwa secara umum rata-rata empiris lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hipotetik, artinya tingkat kecanduan *game online* dalam penelitian ini lebih tinggi dari pada populasi pada umumnya.

Kerangka Pikir

Sugiyono (2011:60) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Pengembangan Hipotesis

1. Manajemen Waktu (X1): Secara parsial berpengaruh positif terhadap *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan.
2. Perilaku Belajar (X2) : Secara parsial berpengaruh positif terhadap *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan.
3. *Game Online* : Secara simultan Manajemen Waktu dan Perilaku Belajar berpengaruh terhadap *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena Agung (2016: 21).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan tahun

ajaran 2020/2021 kelas VII, kelas VIII dan kelas IX dengan jumlah siswa 295 orang.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2008:297) bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan, yang dapat dilihat pada tabel populasi berikut:

No	Uraian	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas VII	49	41	90
2	Kelas VIII	50	48	98
3	Kelas IX	65	42	107
Jumlah				295

Sampel dan Teknik pengambilan sampel

Agung (2016) *Purposive sampling* adalah tektik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan mengambil responden yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu.

Sugiyono (2016:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, maka dalam penelitian ini memutuskan memakai teknik purposive sampling dengan alas an karena jumlah populasi yang cukup banyak dari po-

pulasi 295 maka penetapan sampel pada penelitian ini sebanyak 25% dari populasi, yaitu 62 responden.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Sugiyono (2011:137-138) Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.

2. Observasi

Agung (2016:24) Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang.

3. Kuesioner

Sugiyono (2011:142) Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak

perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat.

Definisi Operasional Variabel

Game online (Y) adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (*Local Area Network*) sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.

Manajemen Waktu (X1) adalah upaya untuk membuat dan mengikuti jadwal belajar, guna menata dan memprioritaskan belajar dalam konteks kegiatan yang saling berebut meminta perhatian seperti waktu untuk belajar, keluarga dan organisasi.

Perilaku Belajar (X2) adalah sebuah aktivitas belajar yang memiliki beragam dalam melakukan aktifitas belajar dan bertingkah laku dalam belajar baik di lingkungan formal maupun non formal.

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda untuk pengujian hipotesis. Analisis regresi berganda adalah alat analisis untuk mengukur besarnya pengaruh antara dua atau lebih variabel independen ter-

hadap satu variabel dependen dan memprediksi variabel dependen dengan menggunakan variabel independen. Penelitian ini menggunakan model persamaan berikut.

$$Y = \alpha + \beta X_1 + \beta X_2 + \epsilon$$

Y adalah *game online*, X_1 adalah manajemen waktu, X_2 adalah perilaku belajar, α adalah konstanta, dan β adalah koefisien regresi. Agar uji regresi dapat memenuhi kriteria *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE), maka penelitian ini menggunakan beberapa alat analisis untuk mendukung hasil uji regresi, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi klasik. Uji regresi berganda dalam penelitian ini akan terdiri dari uji parsial (uji t) yaitu pengujian masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, dan uji simultan (uji F) yaitu pengujian atas kelayakan model regresi.

Uji Validitas. Penelitian ini menggunakan uji korelasi pearson pada taraf signifikansi 0,05 dalam menguji validitas data penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau hasil korelasi dari semua variabel positif, dan sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ atau hasil korelasi semua variabel negatif maka instrument dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas. Penelitian ini menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0,60

dalam menguji keterandalan data penelitian, dimana suatu kuesioner disebut andal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Uji Asumsi Klasik. Penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi.

1. Uji Normalitas. Uji normalitas pada model regresi digunakan untuk menguji apakah nilai *residual* yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak, model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi secara normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan melihat penyebaran data pada sumber diagonal pada grafik *Normal P-P Plot of regression standardized residual*.

2. Uji Multikolinearitas. Uji multikolinearitas adalah keadaan dimana model regresi memiliki korelasi yang sempurna atau mendekati sempurna antar variabel independen. Pada model yang baik seharusnya tidak terdapat korelasi yang sempurna atau mendekati sempurna diantara variabel (korelasi 1 atau mendekati 1). Sesuai dengan Imam Ghazali (2011:105-106), maka penelitian ini menggunakan uji multikoli-

nearitas dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) kurang dari 10.

3. **Uji Heteroskedastisitas.** Uji heteroskedastisitas adalah keadaan dimana dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *varians residual* dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Penelitian ini menggunakan uji heteroskedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scatterplots regresi.
4. **Uji Autokorelasi.** Uji autokorelasi adalah untuk menguji apakah dalam model regresi linear terdapat korelasi atau hubungan pada kesalahan terganggu pada periode t atau kesalahan pada t satu sebelumnya. Penelitian ini menggunakan uji autokorelasi berdasarkan nilai Durbin-Watson (DW).

Pengukurannya

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket (kuesioner) kepada responden. Kuesioner pada penelitian ini terdapat beberapa

pertanyaan yang dapat memberikan informasi dari responden mengenai penggunaan game online, perilaku belajar dan manajemen waktu. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban. Berikut adalah skor alternatif jawaban dalam penelitian ini.

No	Keterangan	Skor
1.	Selalu (SL)	4
2.	Sering (SR)	3
3.	Jarang (J)	2
4.	Tidak Pernah (TP)	1

Sumber: (Sugiyono, 2012: 134)

IV. HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Menunjukkan hasil uji validitas game online (Y), manajemen waktu (X1), dan perilaku belajar (X2). Uji validitas item dapat terlihat pada koefisien korelasi antara tiap item dengan skor total dan kemudian dibandingkan dengan r-tabel dari Pearson Product Moment pada tingkat signifikan 0,05 sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,2500 dan dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan adalah valid.

Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Korelation Item/total	r-tabel	Keterangan
Manajemen Waktu (X1)	1	0,428	0,250	Valid
	2	0,405	0,250	Valid
	3	0,576	0,250	Valid
	4	0,505	0,250	Valid
	5	0,336	0,250	Valid
	6	0,330	0,250	Valid
	7	0,423	0,250	Valid
	8	0,718	0,250	Valid

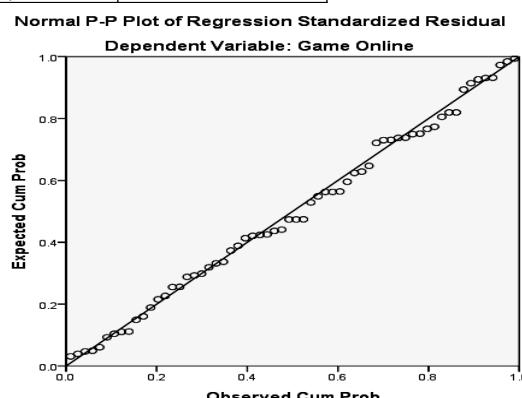
	9	0,364	0,250	Valid
	10	0,718	0,250	Valid
Perilaku Belajar (X2)	1	0,695	0,250	Valid
	2	0,689	0,250	Valid
	3	0,447	0,250	Valid
	4	0,819	0,250	Valid
	5	0,440	0,250	Valid
	6	0,883	0,250	Valid
	7	0,689	0,250	Valid
	8	0,857	0,250	Valid
	9	0,883	0,250	Valid
	10	0,442	0,250	Valid
Game Online (Y)	1	0,398	0,250	Valid
	2	0,344	0,250	Valid
	3	0,676	0,250	Valid
	4	0,485	0,250	Valid
	5	0,589	0,250	Valid
	6	0,703	0,250	Valid
	7	0,601	0,250	Valid
	8	0,433	0,250	Valid
	9	0,253	0,250	Valid
	10	0,496	0,250	Valid

Tabel 2. Menunjukkan bahwa manajemen waktu (X1), perilaku belajar (X2), dan *game online* (Y), masing-masing memiliki nilai *Cronbach Alpha* secara berurut sebesar 0,625, 0,879, dan 0,681 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi pernyataan adalah reliabel atau berada pada kategori baik.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

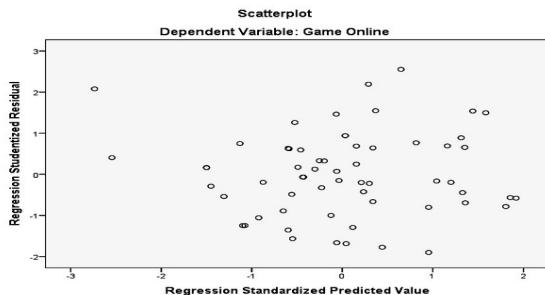
Variabel	Koefisien Reliabilitas	Nilai Batas	Kesimpulan
Manajemen Waktu (X1)	0,625	0,06	Reliabel
Perilaku Belajar (X2)	0,879	0,06	Reliabel
Game Online (Y)	0,681	0,06	Reliabel

Gambar 2. Menunjukkan bahwa titik-titik menyebar sekitar garis dan mengikuti garis diagonal sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *residual* tersebut telah normal.



Gambar 2. Uji Normalitas

Gambar 3. Menunjukkan bahwa titik-titik tidak membentuk pola yang jelas, dan titik-titik tersebut tersebar di atas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas dalam model regresi.



Gambar 3. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 2. Menunjukkan bahwa nilai VIF kurang dari 10 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah dalam multikolinearitas antar variabel independen pada penelitian ini. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai Durbin Watson (DW-hitung) adalah sebesar 2,265 sehingga dapat disimpulkan tidak terjadinya autokorelasi.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Coefficients ^a				Collinearity Statistics		
	B	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	-3.594	2.528		-1.421	.160		
Manajemen Waktu	.202	.095	.139	2.120	.038	.582	1.719
Perilaku Belajar	.848	.067	.827	12.592	.000	.582	1.719

a. Dependent Variable: Game Online

Tabel 3. Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.923 ^a	.852	.847	.989	2.265

a. Predictors: (Constant), Perilaku Belajar, Manajemen Waktu

b. Dependent Variable: Game Online

Tabel 4. Menunjukkan bahwa manajemen waktu (X_1) memiliki nilai t sebesar 2,120 dengan tingkat signifikan 0,038 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga variabel manajemen waktu dapat diterima dalam arti manajemen waktu berpengaruh positif terhadap *game online*. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa

perilaku belajar (X_2) memiliki nilai t sebesar 12.592 dengan tingkat signifikan 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga variabel perilaku belajar dapat diterima dalam arti perilaku belajar berpengaruh positif terhadap *game online*.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	-3.594	2.528		-1.421	.160
Manajemen Waktu	.202	.095	.139	2.120	.038
Perilaku Belajar	.848	.067	.827	12.592	.000

a. Dependent Variable: Game Online

Tabel 5. Menunjukkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah sebesar 169,825 dan tingkat signifikan 0,000 yang berarti tingkat signifikan kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa mo-

del regresi pada penelitian ini adalah layak (fit) dan dapat diartikan bahwa manajemen waktu dan perilaku belajar secara simultan mempengaruhi *game online*.

Tabel 5. Hasil Uji Simultan

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	332.184	2	166.092	169.825	.000 ^b
Residual	57.703	59	.978		
Total	389.887	61			

a. Dependent Variable: Game Online

b. Predictors: (Constant), Perilaku Belajar, Manajemen Waktu
Pembahasan

1. Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap *Game Online*

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil tanggapan responden terhadap variabel manajemen waktu yang telah di uraikan menunjukkan bahwa manajemen waktu sangatlah penting untuk pelajar. Karena dengan adanya manajemen waktu pelajar dapat mengatur kegiatan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri dan mengurangi tingkat keterlambatan pelajar. Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung hasil penelitian dari Ahmad (2019), yang menun-

jukkan hasil bahwa hubungan kecanduan game online dengan manajemen waktu berpengaruh secara positif terhadap *Game Online*.

2. Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap *Game Online*

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil tanggapan responden terhadap variabel perilaku belajar yang telah di uraikan menunjukkan bahwa perilaku belajar sangatlah penting untuk pelajar. Karena dengan adanya perilaku belajar agar mematuhi aturan-aturan yang berada di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat seperti berbicara dengan sopan santun, berperilaku jujur,

taat terhadap aturan, menghormati di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung hasil penelitian dari Ahmad (2016) pada kasus mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan uin alauddin Makassar.

V. KESIMPULAN

Manajemen waktu dan perilaku belajar positif secara parsial mempengaruhi *game online*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa manajemen waktu dan perilaku belajar memiliki peranan yang cukup penting khususnya dalam kasus *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen waktu dan perilaku belajar merupakan kunci keberhasilan, kemajuan dan kesuksesan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa betapa pentingnya waktu dalam kegiatan sehari-hari dan juga perilaku yang sopan santun di dalam lingkungan masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Salim, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. Skripsi 2016.
Astuti Sri Endang dan Resminingsih. 2010. Bahan Dasar Untuk Pelayanan

Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid 1. Jakarta: Grasindo

Eri Khoeriyah, "Makalah Perilaku Belajar", *Official Website of Eri Koeriyah*. <http://nkhoeriyah.blogspot.co.id/2014/09/makalah-perilaku-belajar.html> (1 Oktober 2016).

Faozani Rizki Ichwan, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game>. 2019.

Indonesia Undang-Undang Republik No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3

Nur Khoiriyati , Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Muhammadiyah 1 Palembang.2020.

Ratna Yudhawati, dkk, *Teori-Teori Psikologi Pendidikan* (Cet. I; Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), h. 41-47.

Reni Julita , Marwan, Pengaruh Penggunaan Internet Dalam Belajar, Minat Membaca Dan Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Lubuk Basung, Vol 2, No 4, 5 Desember 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2011. Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & B, Bandung: Alfabeta. Spector, I, Bertram & Zartman, William, I, 2003, Post-

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 6 Nomor 5 Edisi Desember 2021 (196-209)

Agreement Negotiation Getting It Done and International Regimes, Washington, United States Institute of Peace.

Sugiyono, Etode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R & D (Bandung: CV Alfabet, 2011),h .137-138

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D (Bandung: CV Alfabet, 2011), h .142

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet.IV; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 297

Pratiwi.Mayaintan.2020.*Dampak Covid-19 Terhadap Perlambatan Ekonomi Sektor UMKM*. jurnalNers.Vol 6 .No 2

Ratna Purwaningsih.2015. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Dengan Metode Structural Equation Modeling*

Wiadia.Dewi.2017. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Usaha Kecil Sektor Industri Pengolahan Di Kota Malang*.Jurnal Jibeka Vol 11 No 2.