ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar" ini ditulis oleh Prilia Nurdiah Ayu Fitriani, NIM. 12209193037, Pembimbing Bagus Setiawan M.Pd.

Kata Kunci : *Game Online,* Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPS

Game online merupakan sebuah permainan digital yang menggunakan internet. Di dalam sebuah permainan *game* pasti ada tantangan yang membuat orang terus menerus ketergantungan. Melihat hal tersebut Motivasi sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran, karena jika tidak mempunyai motivasi belajar mereka tidak akan melakukan aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1. apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar? 2. apakah ada pengaruh *game online* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar? 3. Apakah pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar?. Adapun tujuan dalam penelitian 1. untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar, 2. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar, 3. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

Pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian yakni seluruh siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung yang bermain game online sebanyak 348 siswa. Sampel yang digunakan yakni 78 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan angket. Sedangkan untuk mengukur keduanya menggunakan uji instrumen validitas dan reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t test dan manova.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1. Ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak Ha diterima. 2. Ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan 0,033 < 0,05, maka Ho ditolak Ha diterima. 3. Ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap Motivasi dan hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan dengan Uji MANOVA yaitu 0,00 < 0,05, maka Ho ditolak Ha diterima.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Online Games on Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Grade 8 Students of MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar" is written by Prilia Nurdiah Ayu Fitriani, NIM. 12209193037, Supervisor Bagus Setiawan M.Pd.

Keywords: *Online Games, Learning Motivation, Social Studies Learning Outcomes*

Online gaming is a digital game that is currently viral among teenagers, namely games using tools such as computers, laptops, smartphones or something connected to the internet. In a game, there must be challenges that make people end up continuously dependent and cannot be separated. They will forget themselves and forget to study. Seeing this, motivation is needed in the learning process, because if they do not have motivation in learning, they will not carry out activities in the learning process so that they do not achieve the desired learning outcomes. For this reason, the purpose of this study is to determine whether or not there is an influence of online games on the motivation and learning outcomes of social studies students in grade 8 MTS Ma'arif Bakung.

The problem formulations in this study are: (1) is there an influence of online games on learning motivation of 8th grade students of MTS Ma'arif Bakung? (2) is there an influence of online games on social studies learning outcomes of 8th grade students of MTS Ma'arif Bakung? (3) the influence of online games on motivation and social studies learning outcomes of 8th grade students of MTS Ma'arif Bakung. The objectives in this study are: (1) to explain the influence of online games on learning motivation of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung, (2) to explain the influence of online games on social studies learning outcomes of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung, (3) to explain the influence of online games on motivation and social studies learning outcomes of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung.

The results of this study indicate that: (1)There is a significant influence between online games on the learning motivation of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung. This can be proven by the presence of research decision making 0.000 < 0.05, then Ho is rejected Ha is accepted. Where the significance < 0.05. This shows that there is an influence of online games on student learning motivation by looking at the results of the SPSS test above. (2)There is a significant influence between online games on the learning outcomes of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung. This can be proven by the research decision of 0.033 < 0.05, then Ho is rejected Ha is accepted. Where the significance < 0.05. This shows that there is an influence of online games on student Ips learning outcomes by looking at the results of the SPSS test above. (3)There is a significant influence between online games on the motivation and learning outcomes of 8th grade students of Mts Ma'arif Bakung. This can be proven by the decision-making research with the MANOVA test, namely 0.00 < 0.05, so Ho is rejected Ha is accepted. Where the significance < 0.05. This shows that there is an influence of online games on the motivation and learning outcomes of 8th grade Mts Ma'arif Bakung students by looking at the results of the SPSS test above.

الملخص

المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ" كتبها فريليا نوردية أيو فيترياني، رقم تعريف الطالب ١٢٢٠٩١٩٣٠٣٧، المشرف: باغوس سيتياوان، م.فد.

الكلمات المفتاحية: ألعاب عبر الإنترنت، ودافع التعلم، ونتائج تعلم العلوم الاجتماعية

لعبة على الإنترنت هي لعبة رقمية تنتشر بين المراهقين، وهي الألعاب التي تستخدم أدوات مثل أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف الذكية أو أي شيء متصل بالإنترنت. في لعبة يجب أن يكون هناك تحد يجعل الناس تستمر في نهاية المطاف إلى الاعتماد ولا يمكن الهروب. سوف ينسون أنفسهم وينسون التعلم. عند رؤية ذلك، هناك حاجة إلى الدافع في عملية التعلم، لأنه إذا لم يكن لديهم الدافع في التعلم، فلن يقوموا بأنشطة في عملية التعلم حتى لا يحققوا نتائج التعلم المرغوبة. لغرض هذه الدراسة لتحديد ما إذا كان هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على الدافع ونتائج التعلم لطلاب الدراسات الاجتماعية الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي: (١) هل هناك تأثير من الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب الذين يدرسون الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ؟ (٢) هل هناك أي تأثير من الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم من الدرجة العلوم الاجتماعية ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف باكونغ؟ (٣) تأثير الألعاب عبر الإنترنت على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب العلوم الاجتماعية فئة ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ. أهداف هذه الدراسة هي: (١) شرح تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب الذين يدرسون الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ، (2) شرح تأثير الألعاب عبر الإنترنت على مخرجات تعلم طلاب العلوم الاجتماعية الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ، (٣) شرح تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز ونتائج تعلم طلاب العلوم الاجتماعية الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن: (١) هناك تأثير كبير للألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب على تعلم الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ. ويمكن إثبات ذلك من خلال اتخاذ القرارات البحثية ٠،٠٥ ≤ ٠،٠٠٠، ثم رفض هو ها قبلت. أين هي أهمية ٠،٠٥≤. هذا يدل على أن هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على تحفيز تعلم الطلاب من خلال النظر في نتائج اختبار سبس أعلاه. (٢) هناك تأثير كبير من الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم من الطلاب في الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ. ويمكن أن يتضح هذا من خلال عملية صنع القرار البحوث ٠،٠٣٣≤٠،٠٥، ثم رفض هو ها قبلت. أين هي أهمية ٠،٠٥≤. وهذا يدل على أن هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم من طلاب العلوم الاجتماعية من خلال النظر في نتائج اختبار سبس أعلاه. (٣) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على التحفيز ونتائج التعلم من فئة ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف باكونغ. ويمكن إثبات ذلك من خلال وجود بحوث صنع القرار مع اختبار مانوفا هو ٠،٠٠٠≤٠،٠٥، ثم رفض هو ها مقبولة. أين هي أهمية ٠،٠٥≤. هذا يدل على أن هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب العلوم الاجتماعية في الصف ٨ المدرسة المتوسطة الإسلامية معارف باكونغ من خلال النظر في نتائج اختبار سبس أعلاه.