

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat cepat dan semakin canggih. Banyak sekali teknologi canggih yang telah diciptakan dan membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sejauh ini, pengembangan teknologi telah membawa masyarakat ke dunia baru yang inovatif dengan menggunakan peralatan yang merupakan hasil dari teknologi. Dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menjelaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.<sup>2</sup> Internet sebagai sarana untuk memberikan informasi dan komunikasi, dunia seolah olah memberikan wadah dan tempat tanpa batas untuk menggali berbagai informasi dan komunikasi.

Peran yang dapat diberikan dalam teknologi informasi adalah untuk mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, waktu luang, pekerjaan (karier) dan spiritualitas dan bahkan pendidikan secara *up to date* maka tidak akan pernah ada kata kata “kehabisan

---

<sup>2</sup> Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. (<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/pdf>, diakses pada 29 November 2022 pukul 12:20, hal 2

informasi”. Tetapi selain memberikan keuntungan, ternyata teknologi tersebut juga berdampak negatif pada penggunaannya. Dampak negatif terjadi karena penyalahgunaan dukungan saat ini, yang tidak bisa lagi ditolak, teknologi sekarang telah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Meningkatnya penggunaan internet saat ini ditunjukkan berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia (APJII) yang melakukan survey pada periode 2021-2022.<sup>3</sup> Dalam surveinya “Penetrasi dan perilaku pengguna internet di periode 2021-2022 ” dari data statistik menjelaskan bahwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu sekitar 262 juta, ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode tersebut. Jika dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 196,7 juta orang jumlah tersebut meningkat pada tahun ini yaitu sekitar 77,02%. *Game online* sendiri meraih peringkat ke tujuh pada aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *instan messenger*, situs jejaring sosial, *search enginer*, *berita online*, dan *blog*.<sup>4</sup>

*Game online* sendiri sangat mengikuti arah dari perkembangan zaman, semakin berkembangnya teknologi maka pasar *game online* akan mengalami peningkatan. *Game online* sendiri adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak orang atau pemain yang saling dihubungkan dengan internet.<sup>5</sup> Pecinta *game online* bervariasi mulai dari anak anak, dewasa maupun siswa sekolah

---

<sup>3</sup> Yamlean,yoseva.*Clickbait journalism dan pelanggaran etika Jurnalistik Diss.* Universitas Mercu Buana Yogyakarta,2019, hal 1

<sup>4</sup> Rizki Anggainsi, *Dampak Pengasuhan Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak*, Welfare,Volume 1 nomor 2 Tahun 2018, (Depok: UIN Sunan Kalijaga)Hal 2

<sup>5</sup> Ernest Adam,*Fundamentals Of Game Design,2<sup>nd</sup> Edition*, (Barkeley:New Riders,2019),Hal 591

adalah kelompok yang mudah dipengaruhi oleh permainan *online*. Siswa yang sering bermain *game online* akan menyebabkan dampak psikologis untuk melakukannya beberapa kali. Fase dampak psikologis atau dikenal sebagai perasaan ketergantungan pada bermain *game online* akan sangat mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang siswa. Tujuan dari bermain *game online* selain menemukan pemenangnya, mereka juga menemukan teman sesama pecinta *game online*. Namun jika dilihat secara kenyataannya hanya ada sedikit orang yang dapat mengontrol diri sehingga menjadikan mereka sebagai individu yang ketergantungan *game online*.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2017 melakukan studi tentang efek video *game* terhadap aktivitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain *game* selama 2-7 jam setiap harinya. Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain.<sup>6</sup> Dengan penurunan gelombang betha menyebabkan seorang pemain *game* mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gangguan sosialisasi.

Seorang peneliti psikologi dari amerika serikat bernama David Greenfield menemukan sekitar 6% pengguna internet telah mengalami ketergantungan *Game Online*. Mereka lebih cenderung menikmati dan menemukan kepuasan tersendiri.<sup>7</sup> akibat dari kecanduan *game online* tersebut mereka akan kurang komunikasi terhadap sesama. Hal tersebut menyebabkan manusia atau seseorang lebih introvert

---

<sup>6</sup> Ridwan,Syahrhan, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan &Konseling, Vol 1 No 1 Juni 2015 Hal 85

<sup>7</sup> Ibid... 85

dan menghilangkan kenyataan bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain. Seperti yang kita tahu bahwa jika anak atau siswa ketergantungan akan sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka nantinya. Jika hal tersebut terjadi dalam waktu yang lama maka anak akan cenderung menarik diri dari lingkungannya serta pergaulan sosial sehari-hari mereka nantinya.<sup>8</sup>

Dampak negatif dari penggunaan internet adalah keberadaan game online itu sendiri. Faktanya, *game online* tidak memiliki dampak negatif jika dimainkan hanya dalam hiburan dan tidak dimainkan lama, tetapi jika pengguna kecanduan, ini memiliki dampak negatif pada penggunanya. Dampak negatif yang disebabkan oleh game online ini diperkuat oleh konten yang ada di setiap *game online* yang berisi banyak elemen kekerasan. Ketergantungan *game online* yang terjadi pada siswa sehingga mempengaruhi setiap individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari karena banyaknya waktu yang dihabiskan. Cromie menyatakan bahwa ancaman yang paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi yang tidak sesuai dalam berperilaku ataupun bertingkah laku.<sup>9</sup>

Siswa ataupun anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak hanya terlepas dari beberapa faktor. Smart dikutip dalam Yonandi (2022) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami

---

<sup>8</sup> Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar siswa SDN Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Ilir*, UMY:Repository.Umy.ac.id Tahun 2017 Hal 30

<sup>9</sup> Dalimunthe, Cahya Elyza, *pendekatan Teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan game online melalui layanan konseling individual* di SMP Al-hidayah Medan. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019, hal 2

stress, kurangnya kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang salah.<sup>10</sup> selain itu penyebab yang sangat mendasari adalah tantangan. Di dalam sebuah permainan *game* pasti ada tantangan yang membuat orang akhirnya terus menerus ketergantungan dan tidak bisa lepas. Mereka akan lupa diri dan lupa belajar. *Game online* dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.<sup>11</sup>

Kekhawatiran juga terjadi ketika perilaku terbawa di dunia nyata, dimana siswa tidak sepenuhnya memiliki motivasi baik dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak mendapatkan hasil belajar yang baik. Selain itu akibat dari penggunaan *game online* dapat menyebabkan para siswa menjadi malas, mengantuk, dan tumbuh dengan tingkat emosional yang tinggi. Dengan demikian, kita dapat mengatakan bahwa bermain *game online* dapat meningkatkan sikap vandalisme. Dari sikap tersebut anak menjadi keras kepala, di mana mereka menjadi individu yang agresif dalam bentuk gangguan seperti tidak menghormati orang lain, menggunakan kata-kata buruk dan bahkan bisa melakukan perlawanan. Hal tersebut sangat bertentangan dengan pendidikan karakter siswa serta motivasi belajar dalam menuntut ilmu di sekolah.

Kelamaan bermain *game online* akan membuat siswa mengalami kecanduan. Lee, Chen, dan Holim mengatakan bahwa anak yang kecanduan *game online* akan mengalami nilai akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu didepan layar monitor *computer* ataupun gadget mereka

---

<sup>10</sup> Yonanda, Rizki, *kecanduan game online (profil pecandu, faktor penyebab dan penanganannya)* Surabaya: Jurnal BK UNESA Vol 11 No 5 tahun 2020, Hal 11

<sup>11</sup> Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Ilir*, UMY: Repository.Umy.ac.id Tahun 2017 Hal 23

untuk bermain sehingga prestasi pada hasil belajar mereka menurun serta juga dapat membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.<sup>12</sup> Sedangkan kita tahu hasil belajar merupakan suatu hasil dari pembelajaran individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.<sup>13</sup> Menurut Nana Sudjana Hasil belajar adalah suatu kompetensi dan kecakapan yang diraih siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru di sekolah maupun ruang kelas.<sup>14</sup>

Motivasi sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran, karena jika seseorang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka mereka tidak akan melakukan aktivitas dalam proses belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan dari dalam dan luar agar melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam proses pembelajaran. Beberapa indikator dalam tahapan meningkatkan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi pada tujuan kegiatan, ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, tingkat kualifikasi prestasi, arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.<sup>15</sup> Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi, cenderung seseorang akan mudah berhasil sehingga mereka akan berusaha

---

<sup>12</sup> Lee, I, Chen, Y, & Holim “ *Leaving A Never-Ending Game : Quitting MMORPGS And Online Addiction*”, Authors & Digital Games Research Association (DIGRA), 2017 Hal 211-217

<sup>13</sup> Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar – Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), Hal 21

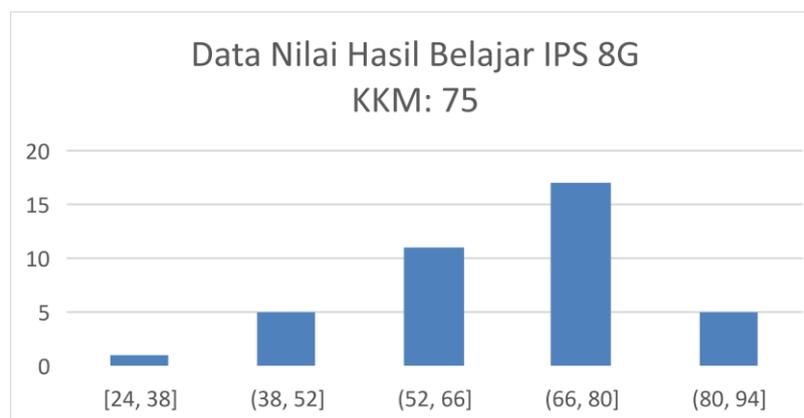
<sup>14</sup> Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2011)*, hal 7

<sup>15</sup> Abin Syamsudin (2003), *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

terus menerus sampai mencapai hasil yang ingin dicapai.<sup>16</sup> Sedangkan hasil belajar sendiri juga sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran, karena sebagai tolak ukur daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Bedasarkan hasil dari pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada guru dan siswa pada hari 13 Desember 2022 di Mts Ma'arif Bakung. Diketahui bahwa ada beberapa siswa yang mengalami penurunan motivasi dan nilai mata pelajaran IPS kelas 8. Adapun permasalahan yang terjadi yakni banyak sekali siswa di bawah umur salah satunya siswa kelas 8 yang tergolong tidak bisa mengontrol diri yang seharusnya mereka fokus mengulang materi yang telah diajarkan oleh guru pada mata pelajaran IPS malah dengan asyiknya bermain *game online*, saat ditelusuri lebih dalam saat kegiatan di rumah karena lemahnya kontrol dari orang tua.<sup>17</sup> Adapun data dari nilai ulangan dan data nama siswa yang memiliki *game online* sebagai berikut:

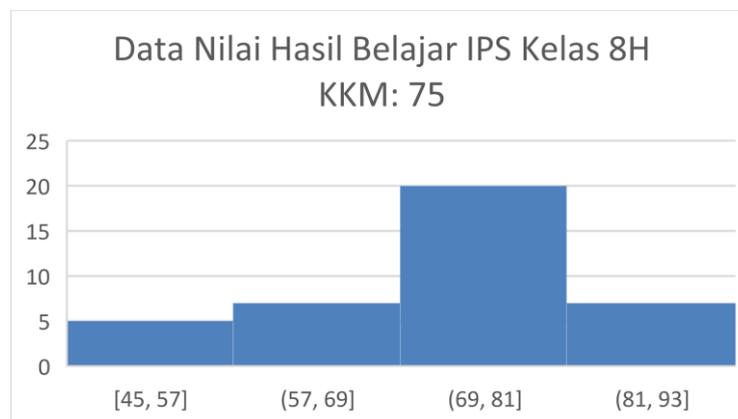
**Gambar 1. 1**  
**Data Nilai Hasil Belajar IPS 8G**



*sumber: hasil data nilai ulangan harian kelas 8G*

<sup>16</sup> Ibid... Hal 141

<sup>17</sup> Observasi pada tanggal 13 Desember 2022 di Mts Ma'arif Bakun, pukul 11.30-12.30 WIB.



*Sumber: Hasil data nilai ulangan harian kelas 8H*

**Tabel 1. 1**  
**Data Nama Siswa yang memiliki Game Online**

Kelas 8G			Kelas 8H		
No	Nama	Aplikasi <i>Game online</i>	No	Nama	Aplikasi <i>game online</i>
1	AK	Mobile legends	1	AIK	Free fire
2	ADAF	Free fire	2	AMN	Mobile legend
3	AFA	Mobile legend	3	ARR	Mobile legend
4	AZS	Free fire	4	AW	Free fire
5	AEA	Roblox	5	ASB	Free fire
6	AAIL	stumble	6	BCM	Mobile legend
7	DA	Mobile legend	7	DP	Mobile legend
8	DNI	Mobile legend	8	DA	Free fire
9	FR	Mobile legend	9	EPS	Roblox
10	IDP	Mobile legend	10	FAW	Mobile legend
11	IPS	Free fire	11	FAA	Stumble
12	KZA	Mobile legend	12	FAR	Free fire
13	LK	Free fire	13	HSM	Mobile legend
14	LNA	PUBG mobile	14	HPP	Mobile legend
15	LAN	Lords mobile	15	MNAF	Roblox
16	MAKW	Mobile legends	16	MBS	Stumble
17	MNIMA	Among us	17	MDDA	Mobile legend
18	MRR	Rules survival	18	MDIP	Roblox
19	MUFA	AoV	19	MFM	Mobile legend
20	MAFR	Mobile legends	20	MCLM	Stumble
21	MZS	Mobile legends	21	MA	PUBG mobile
22	MRRPR	Mobile legends	22	MARLFR	Mobile legend
23	MFAA	Mobile legends	23	MBB	Stumble
24	MR	Roblox	24	MBA	Mobile legend
25	MZIA	Lords mobile	25	MDA	PUBG mobile
26	MIM	Roblox	26	MMU	Roblox
27	MDA	Lords mobile	27	MZA	PUBG mobile
28	MFFA	Free fire	28	NN	Mobile legend

29	NNS	Among us		29	NAA	Mobile legend
30	NAY	PUBG mobile		30	NW	Mobile legend
31	OFN	Free fire		31	NS	Mobile legend
32	RAP	Among us		32	RFV	Mobile legend
33	RPR	PUBG mobile		33	SM	Stumble
34	SAP	Roblox		34	SZSIAN	PUBG mobile
35	SBF	Roblox		35	SJS	Roblox
36	SAF	Among us		36	ULB	Mobile legend
37	TABM	Free fire		37	WAZ	Stumble
38	VTI	Roblox		38	ZN	PUBG mobile
39	ZVAP	PUBG mobile		39	ZJH	Mobile legend

Penelitian terdahulu yang sesuai yakni Zulfikar Ali yang berjudul Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun ajaran 2018/2019. Dalam penelitian tersebut Ho ditolak karena menunjukkan terdapat hubungan yang kuat antara bermain *game online* dengan motivasi belajar anak dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula motivasi belajar meskipun tidak secara langsung. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan satu variabel terikat. Namun disini ada perbedaan dari penelitian yang terdahulu dimana penelitian yang dilakukan peneliti lebih menekankan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekaligus dengan menggunakan metode kuantitatif, selain itu juga objek penelitian yang berbeda yaitu siswa MTS dengan mata pelajaran IPS dan juga tempat penelitian yang berbeda dengan pengumpulan data menggunakan kuisioner.

Dari adanya permasalahan tersebut, maka peneliti memilih Mts Ma'arif Bakung untuk dijadikan tempat penelitian karena prestasi siswa yang bermain *game online* di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar berbeda dengan yang tidak

bermain *game online*. Hasil belajar mereka yang tidak bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan dengan para siswa yang sering menggunakan permainan *game online*. Sehingga penelitian ini akan digunakan untuk menjadikan para guru tidak menjadi pesimis namun malah menjadikannya sebagai dorongan untuk mengetahui indikator yang dapat mempengaruhi peserta didik. Maka dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk pembelajaran yang sesuai kedepannya.

Selain itu hasil belajar para siswa yang bermain *game online* mengalami berbagai penurunan yang signifikan, hal tersebut disebabkan oleh tingkat tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Seperti yang kita tahu motivasi belajar siswa tidak hanya di pengaruhi oleh beberapa faktor saja namun salah satunya yaitu *game online* yang sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari.<sup>18</sup> Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas 8 Mts Ma’arif Bakung Udanawu Blitar”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang dikemukakan tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Masih minimnya penggunaan metode pembelajaran pada proses belajar, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran yaitu metode ceramah

---

<sup>18</sup> Elizabeth, Theresia, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*, Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, Vol. 1 No 2 Agustus 2019, Hal 98

2. Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
3. Motivasi siswa dapat menurun karena akibat dari terlalu sering bermain *game online*
4. Permainan *game online* memiliki dampak negatif khususnya terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
5. Motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
6. Hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts maarif Bakung Udanawu Blitar

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi untuk mencegah terjadinya pembahasan yang terlalu luas.

Batasan- Batasan tersebut adalah:

1. Motivasi belajar siswa kelas 8 di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
2. Hasil belajar IPS kognitif siswa kelas 8 di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
3. Pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

#### **D. Rumusan Masalah**

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 ada pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu gambaran tentang bagaimana arah yang akan dilakukan oleh penulis. Tujuan penelitian harus selaras dengan masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Maka dapat diketahui tujuan dalam penelitian tersebut:

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

## **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, hasil temuan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

### 1.) Secara teoritis

Penelitian ini nantinya diharapkan mampu untuk memberikan informasi berupa pengetahuan baru dalam hasil penelitian sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana dampak yang terjadi dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

### 2.) Secara praktis

#### a.) Bagi Siswa

Harapan dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mampu meningkatkan pemahaman para siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan khususnya motivasi dan hasil belajar agar tercapai yang lebih baik.

#### b.) Bagi orang tua

Hasil dari penelitian tersebut akan dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan pengawasan terhadap anaknya dan senantiasa menjadi motivator yang baik sehingga anak memiliki minat belajar serta hasil yang memuaskan nantinya.

#### c.) Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan opsi bagi guru untuk menentukan metode belajar yang tepat sehingga dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

d.) Bagi Madrasah

Diharapkan mampu memberi kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS di Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

e.) Bagi peneliti yang akan datang

Hasil dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian serupa, sebagai pembandingan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Sehingga penulis yang selanjutnya dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan yang ada.

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu perkiraan atau jawaban sementara terhadap masalah yang harus dipecahkan dan harus dapat diakui kebenarannya secara empiris.<sup>19</sup> Berdasarkan deskripsi penelitian secara teoritis di atas, hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

1. H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol)

- a. Tidak ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar IPS siswa

---

<sup>19</sup> Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hal 32

kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

- b. Tidak ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
- c. Tidak ada pengaruh antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

2. Ha (Hipotesis Alternatif)

- a. Adanya pengaruh dari *game online* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
- b. Adanya pengaruh dari *game online* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar
- c. Adanya pengaruh antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

## H. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman ataupun penafsiran judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Konseptual

Untuk menghindari sebuah kesalahan dalam memahami atau menafsirkan kata-kata sulit atau istilah-istilah yang terdapat pada penulisan, peneliti akan memberi penjelasan istilah yang terdapat dalam penelitian.

- a. Pengaruh adalah “daya yang ada dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang

ikut membentuk kepercayaan.<sup>20</sup> Watak atau perbuatan seseorang”. Kecanduan dapat didefinisikan sebagai “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.

- b. *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang di inginkan, yang di dukung oleh komputer. *Game online* bisa dimainkan di Laptop, Komputer, *Smartphone*, bahkan tablet sekalipun.<sup>21</sup>
- c. Motivasi belajar yaitu dorongan dari proses belajar yang merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi terbagi menjadi dua hal yakni motivasi intrinsik yang merupakan suatu motivasi yang timbul dalam diri seseorang bahkan erat hubungannya dengan tujuan belajar.<sup>22</sup> sedangkan untuk motivasi

---

<sup>20</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 664.

<sup>21</sup> Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi dan Behavior, Volume 3 tahun 2013 Hal 475

<sup>22</sup> Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hal 24

ekstrinsik motivasi yang datangnya dari luar individu tau tidak ada hubungannya dengan tujuan belajar.

- d. Hasil Belajar IPS yaitu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam mengerjakan suatu tes sehingga mendapat penilaian. Hasil yang didapat dari penilain hasil dinyatakan dalam bentuk hasil belajar, oleh karena itu kegiatan atau respon tersebut diberi nama penilaian hasil belajar.<sup>23</sup>

## 2. Penegasan secara operasional

Pengaruh adalah suatu perubahan yang terjadi akibat adanya kekuatan yang tampak yakni perbedaan nilai siswa dari penggunaan game online terhadap motivasi dan hasil belajar mereka. Sedangkan ketika seorang memainkan *game online* sebenarnya dapat memberikan banyak manfaat namun sayangnya dari banyak orang malah menjadikannya ketergantungan. Motivasi belajar adalah dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut sedangkan Hasil belajar IPS merupakan nilai atau prestasi yang sudah diperoleh siswa setelah mereka menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di Madrasah.

### I. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian agar para pembaca mudah untuk memahami isi dari penelitian ini. Penyusunan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana, *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindi,2013)hlm 111

lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

Pada BAB 1 menguraikan tentang: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) batasan masalah, (d) rumusan masalah, (e) tujuan penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) hipotesis penelitian, (h) penegasan istilah (i) sistematika pembahasan.

Pada BAB II menguraikan tentang : deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Pada BAB III menguraikan metode penelitian yang meliputi:(a) rancangan dalam penelitian, (b) variabel dalam penelitian, (c) populasi, sampling, sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik dalam pengumpulan data ,dan (h) Teknik analisis data.

Pada BAB IV menguraikan hasil penelitian yang terdiri dari a.) deskripsi data, b.) Uji instrumen, c.) uji prasyarat, d.) uji hipotesis

Pada BAB V pembahasan penelitian yang terdiri dari a) pembahasan rumusan masalah X terhadap Y1, b) pembahasan rumusan masalah X terhadap Y2, c) pembahasan rumusan masalah X terhadap Y1 dan Y2

Pada BAB VI penutup terdiri dari kesimpulan dan saran

Pada BAB AKHIR menguraikan tentang daftar rujukan, lampiran lampiran, profil madrasah MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar, validitas angket dan tes, data angket dan tes, dokumentasi, hasil angket dan tes, surat izin penelitian, laporan selesai bimbingan, daftar Riwayat hidup