

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini banyak memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia.¹ Di era yang sekarang ini manusia dituntut untuk kreatif, inovatif, dan memiliki banyak kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang bermanfaat untuk sesama. Hal ini akan menjadikan peradaban manusia semakin maju dan berkualitas sehingga mereka berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Era globalisasi yang maju ini bukan hanya manusia yang berkembang melainkan juga adanya perkembangan terhadap teknologi. Kemajuan teknologi yang sangat pesat sangat menuntut manusia untuk lebih jeli memilih dan memilah informasi yang mereka terima. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih bisa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta perubahan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

¹ Drajat Edi Kurniawan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastiasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>. diakses 19 November 2023.

bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi.”² Berbagai kemajuan dapat kita peroleh dengan begitu mudahnya, sehingga memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sector kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya teknolohi, namun fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan sehari-hari.³ Ada banyak sekali dampak kemajuan teknologi salah satunya yaitu internet.

Interconnected networking atau internet adalah rangkaian jaringan komputer yang sangat besar, meluas dan terhubung satu sama lain, internet terdiri dari jutaan perangkat yang terhubung melalui suatu protokol tertentu dengan tujuan untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut.⁴ Internet juga dapat menembus batas dimensi penggunaannya yaitu ruang dan waktu, sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun mereka inginkan. Internet juga media komunikasi yang membuat penggunanya merasakan seolah mengalami komunikasi layaknya di dunia nyata walaupun hal tersebut berada di dunia maya. Pengguna internet dapat menemukan banyak informasi yang mereka inginkan hanya dengan mengetik kata kunci yang mereka cari.

Dibalik sisi positif dari internet juga ada sisi negatifnya terhadap penggunanya, yang nyata yaitu masuknya item-item yang kurang bermoral yang dengan mudahnya

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (<http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf> . Diakses pada 19 November 2023 pukul 07:00, Hlm. 2

³ Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. (Jakarta: Erlangga 2003), Hlm. 24

⁴ Darma,Dkk. *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta: Mediakita), 2009. Hlm. 1

dapat diakses melalui jaringan internet.⁵ Namun juga perlu diketahui bahwa didalam internet tidak hanya menyajikan informasi dan data saja melainkan juga sarana hiburan salah satunya yaitu *game online*.⁶ Semua kalangan usia pasti sudah tidak asing dengan *game online*.

Game online adalah permainan yang dioperasikan oleh internet, permainan ini sangat diminati oleh semua kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.⁷ *Game-game* itu memberikan kesenangan tersendiri, sehingga banyak pelajar khususnya siswa yang gemar bermain *game online*.⁸ *Game online* menjadi idola disemua kalangan karena pada dasarnya *game online* dibuat untuk mengusir kepenatan, kebosanan, dan untuk merefresh otak. Namun, kenyataannya banyak orang tidak bisa mengontrol diri sehingga *game online* malah menjadikan penggunanya pecandu.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.⁹ Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat- alat permainan yang

⁵ Riski Eko Prasetyo, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, Jurnal Spirits Vol. 3 No. 2. Hlm. 51
<http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/article/view/991> diakses 19 November 2023 05:00

⁶ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online*, Hlm. 153

⁷ Fitri Makrifatul Laili, Wiryo Nuryono, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya*, Jurnal Bk Vol. 05 No. 01 Tahun 2015, Hlm. 66

⁸ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi, 2002), Hlm. 217

⁹ Freeman, Cindy B, *Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JPN)*. 2008, Hlm. 42-47

bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video *game* yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui permainan *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang lebih cepat dan tepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Permainan *game online* lebih banyak membuat siswa membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Walaupun permainan dimainkan berdua dengan temannya, namun lebih berinteraksi dan fokus pada *game* daripada dengan temannya. Tema yang ada dipertandingan ini beberapa diantaranya bersifat agresif, seperti tembak menembak, kejar-kejaran, dan sebagainya.

Bermain *game online* mampu membuat para penggunanya merasa sesuatu yang seru dan menyenangkan. Hal ini kemudian membuat penggunanya merasa kecanduan dan larut dalam situasi. Kecanduan adalah sebuah perilaku pada hal-hal yang disenangi secara terus menerus. Seseorang biasanya akan melakukan hal yang disenangi secara terus menerus. Seseorang biasanya akan melakukan hal yang disenangi pada kesempatan yang ada, meskipun hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Dikatakan kecanduan apabila seseorang dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak tiga kali atau lebih. Kecanduan juga bisa didefinisikan sebagai perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus dan sulit untuk berhenti.

Alasan banyak orang menjadi pecandu *game online* karena pemain game tidak akan menyerah sampai permainan itu tuntas dan juga ditunjang rasa ingin menang pada dirinya. Hal tersebut didasari pada permainan *game online* ini memiliki level dan

tipe tertentu, yang mana setiap memenangkan satu level maka akan masuk pada level berikutnya dengan tantangan yang lebih sulit, hal itulah yang menjadikan pemain game menjadi pecandu untuk selalu bermain *game online* secara terus menerus.

Adapun tipe-tipe *game online* adalah sebagai berikut :¹⁰

1. *First peson shooter*
2. *Croos-platform online*
3. *Real-time strategi.*

Dan dengan tipe-tipe tersebut juga yang membuat gamers menjadi lebih tertantang.

Gamers atau pemain *game online* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan akan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain. Kebanyakan orang yang memiliki ketergantungan *game online* karena mereka menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak dapat mereka temukan di kehidupan sehari-hari.¹¹ Sehingga membuat pemain *game* merasa ketergantungan dan selalu ingin bermain sehingga mengakibatkan kecanduan.

Kecanduan dalam *game online* juga banyak diartikan sebagai masalah dalam sosial, mental, dan kesehatan bagi pecandunya. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi otak khususnya pada usia pelajar karena hormon dopamine yang berlebih sehingga berpengaruh terhadap fungsi prefrontal konteks, yang mempengaruhi kontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, serta nilai moral yang

¹⁰ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online*, Hlm. 15

¹¹ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*, Vol 1 No.1, Hlm. 85
<https://ojs.unm.ac.id/jppk/article/view/1537> diakses pada 19 November 2023 09:19

lainnya.¹² Sehingga berdampak pada anak yang membuat anak tidak dapat mengontrol emosinya dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang harus diselesaikan dengan baik.

Banyak dampak negatif yang jelas terlihat ketika siswa sedang bermain game online yaitu kebanyakan dari mereka akan lupa dengan tugas yang diberikan oleh guru, lupa belajar dan bermalasan-malasan. Didalam aspek ini yang termasuk dalam siswa tersebut adalah siswa maupun siswi baik laki-laki maupun perempuan yang berusia 7-17 tahun yang sedang menempuh pendidikan baik dari SD, SMP, dan SMA. Ada seorang peneliti dari *Tokyo's university* pada tahun 2007 melakukan *study* mengenai efek *game online* terhadap keaktifan otak. Hasilnya menunjukkan terjadinya penurunan gelombang betha pada otak gamers selama 2-7 jam setiap harinya. Penurunan gelombang betha ini masih saja terjadi meskipun mereka telah menyelesaikan permainannya.¹³ Dengan terjadinya penurunan gelombang betha sangat berpengaruh pada tingkat emosional pemain sehingga pemain mudah marah, tersinggung, sulit berkomunikasi, bahkan mengalami gangguan sosialisasi.

Hal ini berdampak buruk bagi sosialisasi anak karena keseringan bermain *game online*, menyebabkan sulitnya berinteraksi dengan sesama sehingga mereka akan anti sosial dan jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga membuat pemain *game online* tidak percaya diri dan mudah terpisah dengan lingkungannya

¹² Setianingsih, Dkk, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*, Vol Xvi No. 2 , 2018 [Http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297](http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297) diakses pda 19 November 2023 pukul 11:45

¹³ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Game Online.....* ,Hlm. 85

yang mengakibatkan pada terganggunya penyesuaian sosial terutama dalam hal pendidikan yaitu pada prestasi maupun hasil belajar siswa.

Bisa dilihat dari lingkungan kita sehari-hari, banyak peserta didik dibawah umur yang seharusnya masih fokus pada belajar namun mereka malah menyibukkan diri dengan bermain *game online* hal tersebut dikarenakan kurangnya kontrol dari orang tua, sebagian besar orang tua berfikir bahwa game menjadi alat pengasuh bagi anak-anak mereka, setiap kali anak-anak menangis, rewel , maupun susah dikendalikan mereka akan memberikan *game* dengan tujuan supaya anak mereka bisa diam dan tidak rewel.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwasannya *game online* tidak secara langsung berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa melainkan berpengaruh terhadap faktor-faktor yang menuju pada motivasi belajar siswa. Bermain *game online* menyebabkan masalah dalam proses belajar mengajar, karena tanggung jawab pelajar semakin rendah dan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu. Mereka hanya cenderung memikirkan keasyikan bermain *game online* sehingga kefokusian terhadap belajar menjadi terpecah. Sehingga diperlukan pengawasan yang baik oleh orang tua maupun guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek?
2. Adakah pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek?
3. Adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk menguji adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
2. Untuk menguji adakah pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
3. Untuk menguji adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan agar mengetahui dan memahami pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai tambahan wawasan dan bahan pertimbangan guru dan orang tua siswa untuk bekerjasama dengan sekolah dalam memahami penggunaan teknologi internet khususnya permainan *game online* serta memberi pengawasan lebih terhadap siswa.

b. Bagi Guru MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru dalam melakukan suatu pembelajaran di kelas supaya lebih bervariasi, inovatif, dan aktif dengan menggunakan *game online* edukasi sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya dan memperoleh hasil prestasi belajar yang memuaskan.

c. Bagi Siswa MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogaln Trenggalek

Untuk memberikan pertimbangan kepada siswa dalam melakukan permainan *game online*.

d. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk dan bahan pertimbangan serta referensi dalam penelitian lebih lanjut dan khususnya bagi penelitian yang berkaitan erat dengan motivasi dan prestasi belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara, yang dijadikan seorang

peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.¹⁴ Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Ha :

1. Adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
2. Adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
3. Adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggaleek.

Ho :

1. Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
2. Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.
3. Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian mengenai hubungan ketergantungan *game online* yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Ali yang berjudul “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP

¹⁴ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Universitas Muhammadiyah Malang, 2006, Hlm. 9

Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019” dalam penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar ini dijelaskan bahwasannya Ho ditolak.¹⁵ Hal ini menunjukkan bahwa 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 siswa tersebut. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar meskipun tidak secara langsung, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Inon Beydha yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2013/2014” dalam penelitian yang dilakukan oleh Inon Beydha ini dijelaskan bahwa hipotesis diterima.¹⁶ Karena probabilitas lebih kecil dari 0.005 maka hal ini menunjukkan signifikansi, artinya terdapat pengaruh hubungan yang cukup berarti antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kota Medan. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadli Mubarok yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir” dalam penelitian yang dilakukan oleh

¹⁵ Zulfikar Ali, “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018, Hlm. 75-81

¹⁶ Inon Beydha, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2013/2014” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, No. 2 Vol. 1, April 2014, Hlm. 79-91

Nur Fadli Mubarak ini dijelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya.¹⁷ Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana seseorang tidak perlu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*. Ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang digunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Adapun hasil dari penelitian diatas motivasi menurun. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Anwar dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa”¹⁸ dalam penelitian yang dilakukan oleh Khairul Anwar ini sama-sama membahas tentang pengaruh *game online* peneliti juga menggunakan metode kuantitatif, dalam penelitian ini juga menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rizqi Ariantoro yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. Hasil penelitian tersebut

¹⁷ Nur Fadli Mubarak, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, No. 5 Vol 8, September 2020. Hlm. 109-115

¹⁸ Khairul Anwar, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa” ,*Jurnal Ilmiah Risert Madrasah: Education Research*, No. 1 Vol 4, Juli 2019. Hlm. 117-125

yakni mengetahui factor-faktor penyebab remaja menyukai *game online* dan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar.¹⁹ Perbedaannya penelitian tersebut menjabarkan dampak *game online* terhadap prestasi belajar namun pada penelitian yang dilakukan peneliti membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V. perbedaannya juga ada di metode yang digunakan yaitu kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni menggunakan kuantitatif.

Untuk melihat peneliti diantara peneliti terdahulu, berikut perbedaan dan persamaan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti lakukan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti

No	Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Zulfikar Ali pada tahun 2018/2019 yang berjudul Pengaruh dari Dampak <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan motivasi belajar 2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Populasi yang digunakan kelas VIII SMP 2. Lokasi penelitian di SMP Kristen 2 Salatiga 3. Tidak membahas tentang prestasi belajar
2.	Inon Beydha pada tahun 2013/2014 yang berjudul Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas tentang pengaruh <i>game online</i> dan prestasi belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Populasi yang digunakan kelas VII SMP 2. Lokasi penelitian di SMP Nurul

¹⁹ Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar", *Jurnal Mahasiswa: No. 3 Vol. 5, November 2021, Hlm. 87-90*

No.	Identitas Peneliti	Perbedaan	Persamaan
	Kelas VII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan	2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif	Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan 3. Tidak membahas tentang motivasi belajar
3.	Nur Fadli Mubarak yang berjudul Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir	1. Sama-sama membahas tentang pengaruh <i>game online</i> dan motivasi belajar 2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif 3. Populasi yang digunakan adalah sama-sama siswa kelas V SD/MI	1. Lokasi penelitian di SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir 2. Tidak membahas tentang prestasi belajar
4.	Khairul Anwar yang berjudul Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap prestasi belajar siswa	1. Sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan motivasi belajar 2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif	1. Tidak membahas tentang prestasi belajar 2. Lokasi yang digunakan untuk meneliti
5.	Tri Rizqi Ariantoro tahun 2016 yang berjudul Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Pelajar	1. Sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan prestasi belajar	1. Menjabarkan tentang dampak <i>game online</i> terhadap prestasi belajar 2. Metode yang digunakan adalah kualitatif

Berdasarkan tabel 1.1 di atas merupakan tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti saat ini. Berdasarkan tabel di atas bisa disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh

Zulfikar Ali dengan penelitian ini. Adapun letak perbedaannya yakni pada populasi yang digunakan, lokasi yang digunakan, dan variabel yang ada di dalam penelitian ini. Sedangkan letak persamaannya yakni pada pembahasan variabel yaitu *game online* dan motivasi, jenis penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Inon Beydha dengan penelitian ini. Adapun letak perbedaan yakni pada populasi yang digunakan, lokasi yang digunakan, dan variabel yang ada di dalam penelitian. Sedangkan letak persamaan yakni pada pembahasan variabel yaitu pengaruh *game online* dan prestasi belajar, dan jenis penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadli Mubarak dengan penelitian ini. Adapun letak perbedaan yakni pada populasi yang digunakan, lokasi yang digunakan, dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan letak persamaan yakni pada pembahasan variabel yaitu pengaruh *game online* dan prestasi belajar dan jenis penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini. Adapun letak perbedaan yakni pada populasi yang digunakan, lokasi yang digunakan, dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan letak persamaan yakni pada pembahasan variabel yaitu *game online* dan motivasi belajar dan jenis penelitian yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rizqi Ariantoro dengan penelitian ini. Adapun letak perbedaan yakni populasi yang digunakan, variabel yang digunakan, jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan persamaannya yakni sama-sama membahas tentang *game online* dan prestasi belajar.

Berdasarkan paparan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan mengenai penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini. Adapun letak perbedaannya adalah pada populasi, lokasi penelitian, variabel yang diteliti, dan jenis penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaannya yakni pada variabel yang diteliti yakni *game online*. Dalam penelitian ini, posisi peneliti dibandingkan peneliti terdahulu adalah untuk menguatkan serta menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

G. Kerangka Berfikir

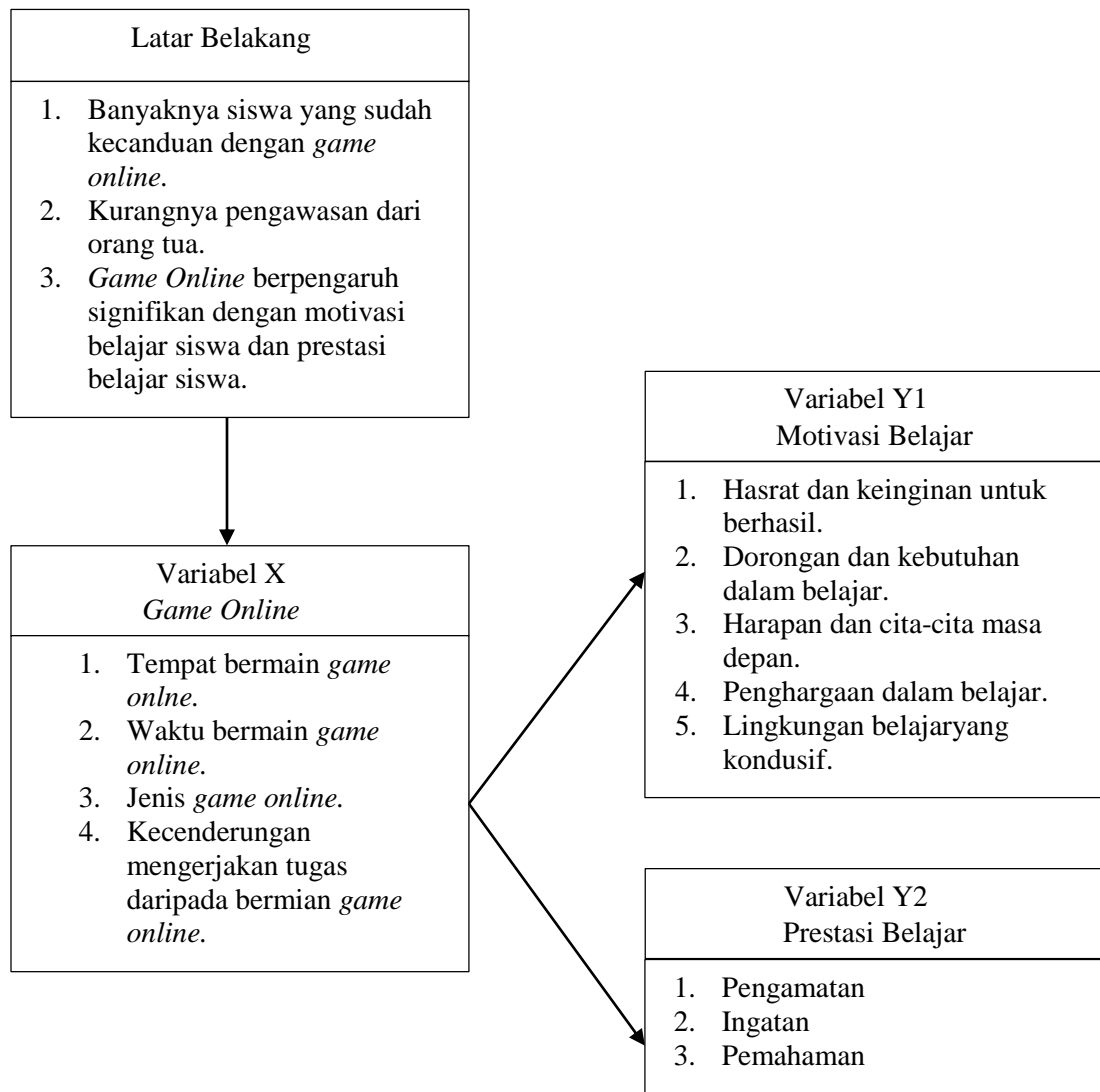
Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo. Dalam penelitian ini ada tiga variable yaitu 1 variabel bebas (*independent*) disimbolkan dengan (X) yaitu *game online*. Sementara itu, ada 2 variabel terikat (*dependent*) disimbolkan dengan (Y) yaitu motivasi belajar peserta didik (Y_1) dan prestasi belajar peserta didik (Y_2).

Jumlah *game online* yang tersedia membuat banyak orang bermain di *game online*, terutama dikalangan siswa. Siswa lebih cenderung bermain *game online* daripada membaca buku dan belajar dengan rajin. Dalam hal ini peneliti ingin meneliti mengenai pengaruh ketergantungan *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, menggunakan angket untuk mengetahui siapa saja yang bermain *game online*, juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar

siswa, dan tes sebagai instrument untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang bermain *game online* dan peserta didik yang tidak bermain *game online* sehingga ada perbandingan antar keduanya. Kerangka berfikir pada penelitian ini bisa dilihat dari gambar berikut:

Gambar 1.2
Kerangka Berfikir



Dari gambar 1.2 diatas, bisa dijelaskan bahwa *game online* sangat berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi siswa. Banyak siswa sekarang ini yang

sudah fasih dalam bermain *game online* sehingga menyebabkan kecanduan yang membuat pengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa terganggu. Sehingga belajar siswa menjadi menurun. Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap siswa menjadi salah satu penyebab adanya pengaruh *game online*.

Taufik mengemukakan bahwa indikator kebiasaan dalam bermain *game online* yang telah ditentukan dieproleh dari kajian teori yang relevan yaitu: tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, jenis *game online*, dan kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*.²⁰

Hamzah B. Uno. mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik.²¹ Adapun cirri-ciri (yang selanjutnya dalam skripsi ini disebut sebagai indikator) dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif. Tiga indicator yang pertama masuk dalam motivasi intrinsic, sedangkan tiga yang akhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik.

Muhibbin mengatakan bahwa kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar dan prestasi belajar adalah dengan melakukan beberapa indikator yakni: pengamatan, ingatan, dan pemahaman.²²

²⁰ Taufik, *Teori Game Online dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Hlm. 27.

²¹ Hamzah B. Uno, *Teori motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hlm. 23.

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), Hlm. 132.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada timbul dari suatu (benda,orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.²³

b. *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan koneksi internet.²⁴

c. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dorongan tersebut muncul karena kebutuhan prestasi dalam hidup.²⁵

d. Prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan) siswa setelah selesai melakukan kegiatan belajar.²⁶

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi dan

²³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005, Hlm. 849

²⁴ Freeman, Cindy B, *Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JPN)*. 2008, Hlm. 42-47

²⁵ Maryam Muhammad, *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*, Lantanida Jurnal, Vol.4, No.2 <https://jurnal.ar-rainy.ac.id> diakses pada 19 November 2023 , pukul 15:11

²⁶ Purwardaminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000) Hlm. 364

Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek” adalah dalam penelitian ini akan dilihat apakah ada pengaruh dari *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar.

I. Sistematika Pembahasan

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis kemudian menuangkan hasil penelitiannya ke dalam sebuah laporan penelitian. Sistematika penulisan laporan tersebut meliputi:

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman pengesahan, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman daftar abstrak. Bab ini terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) hipotesis penelitian, f) penelitian terdahulu, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori pada bab ini berisi tentang penjelasan deskripsi teoritis mengenai masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: a) pendekatan dan jenis penelitian, b) lokasi penelitian, c) variabel penelitian, d) populasi dan sampel, e) data dan sumber data, f) instrumen penelitian, g) teknik pengumpulan data, h) uji validitas dan reabilitas, i) analisis data, j) prosedur penelitian.

Bab IV Paparan data dan hasil penelitian, terdiri dari: deskripsi data, pengujian

hipotesis.

Bab V Pembahasan Hasil Penelitian, terdiri dari: hasil penelitian dan penjas dari rumusan masalah.

Bab VI Penutup, erdiri dari: a) kesimpulan, b) saran.