

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMK NEGERI 1 SIMPANG KANAN KABUPATEN ACEH
SINGKILTAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh

ZUL PADLI
1202060029



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

Zul Padli. 1202060029. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil*. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui game online kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Tahun Pembelajaran 2017/2018, Motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Simpang Kanan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Permasalahan dalam penelitian ini bagaimana game online mempengaruhi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan dan apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan. Model penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil. Ada pun populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang berjumlah 40 siswa, maka sampel di ambil dari seluruh populasi yaitu 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, dimana angket yang berisi 20 item pertanyaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus korelasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara game online dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_a diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartiannya dengan menggunakan rumus uji "t". Diperoleh t_{hitung} 3,56 dan t_{tabel} 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikumwarahmatullahiwabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. Tuhan semesta alam yang telah menciptakan, menyempurnakan, dan melimpahkan nikmat-Nya, yaitu nikmat kesehatan, kesempatan, dan kekuatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa/i di SMK NEGERI 1 Simpang Kanan, Kab Aceh Singkil”** Peneliti sangat bersyukur atas nikmat terbesar yang masih dilimpahkan-Nya berupa nikmat iman dan Islam. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw yang diutus sebagai ramat bagi sekalian alam, pemimpin generasi pertama dan terakhir. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan dangkalnya ilmu dan pengalaman peneliti. Demi penyempurnaan skripsi, peneliti sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari para pembaca.

Dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini peneliti menghadapi banyak hambatan, tetapi dengan ridho Allah Swt, peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun juga berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, Alhamdulillah peneliti bias menyelesaikan skripsi penelitian ini meskipun masih jauh dari kesempurnaan. Padakesempataninipeneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Swt, yang telah memberikan kesehatan dan limpahan rahmat yang tidak terhingga kepada peneliti, serta Alm Ayah terhebat

Ali fahmi, lelaki paling sabar dalam hidup saya, lelaki yang menghidupi saya dengan butiran-butiran keringat yang merembes dari dahinya dan tak pernah mengenal kata lelah, lelaki yang terus menampung terik matahari di ubun-ubun kepalanya demi selembar rupiah, yang pastinya lelaki yang selalu saya rindukan dan banggakan, tapi ayah tak sempat menyaksikan apa yang telah beliau harapkan dari penulis, tetapi penulis yakin ia pasti mmelihatnya dari syurga. Ibu tercinta **Suryati** perempuan paling tabah dan selalu ikhklas dalam hidupnya, selalu memberikan semangat dan doa kepada setiap anak-anaknya juga tak pernah mengenal kata lelah dalam setiap hembus nafasnya dan kakak **Melyati** yang selalu memberikan dorongan semangat sampai saat ini, serta keluarga besar yang menjadi motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada:

1. **Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. Elfrianto Nasution, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.** Wakil Dekan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Lahmuddin SH, M.Hum.** Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruandan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Hotma Siregar SH., MH.** Sekretaris Program Studi Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara. Sebagai dosen pembimbing yang membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Kepala sekolah SMK NEGERI 1 Simpang Kanan, Kab Aceh Singkil beserta jajarannya yang telah memberikan izin riset kepada peneliti.
8. **Seluruh Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
9. Sahabat-sahabat terbaik saya dari kecil sampai saat sekarang ini yang selalu memberi semangat, Suriyanita(Bellen), Asrya(Ogek), Sari(chaeysi) Puguh(Ocenk), Syahril(Lelek), Jupri(Apun) keponakan yang cerewet Marlinda Serta **Melati Hartina** yang selalu memberi semangat dan dorongan sehingga selesainya tugas akhir ini.
10. Sahabat-sahabat terbaik yang menjadi motivasi dan penyemangat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, dan yang selalu setia menemani saat suka-dan duka, Mahyudin Sagala, Syahrul Husni, Fachru Rozi, RiyanTaufika, dan seluruh mantan kos Namboru
11. **Biung Fc**, Wiky, Ubai, Abrar, Rapsanjani, Jumain, Boy Dedy, Boy Aji, Yogi, dkk.
12. **Seluruh rekan-rekan Mahasiswa/i Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara** Stambuk 2012/2013 yang membantu menyelesaikan skripsi ini khususnya anak kelas A pagi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

Akhirnya peneliti berharap semoga bantuan yang telah diberikan oleh seluruhnya menjadi nilai ibadah dan peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang memerlukannya dan dicatat sebagai sebuah pahala di sisi Allah Swt. Amin.

Wassalamualaikumwarahmatullahiwabarakatuh

Medan,
Peneliti

Oktober 2017

Zul Padli

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATAT PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis.....	4
2. Manfaat praktis	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	6
A. Kerangka Teoritis	6
1. Sejarah game online di Indonesia	6
a. Pengertian game online	7
b. Jenis-jenis game online.....	8
c. Dampak Bermain Game Online	10
2. Tinjauan Motivasi Belajar.....	14

a. Pengertian Motivasi Belajar	14
b. Jenis Motivasi Belajar	15
c. Sifat Motivasi	16
d. Macam-macam Motivasi	17
e. Peranan Motivasi Dalam Belajar	18
f. Indikator dan Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah.....	20
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
1. Lokasi Penelitian.....	25
2. Waktu penelitian	25
B. Populasi dan Sampel.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel	26
C. Variabel Penelitian	27
D. Devenisi Operasional Variabel.....	28
E. Instrumen penelitian	28
F. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL PENEITIAN DAN PENELITIAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Deskripsi umum Sekolah	34
2. Deskripsi Penelitian	36
B. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. KESIMPULAN	49
B. SARAN	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Konseptual.....	21
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian	25
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Siswa	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penelitian	30
Tabel 4.1 Skor angket Variabel (X)	37
Tabel 4.2 Skor Angket Variabel (Y)	39
Tabel 4.3 Nilai Responden Product Moment.....	41
Tabel 4.4 Pedoman Koefesien.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian

Lampiran 2 Tabel Distribusi

Lampiran 3 K1

Lampiran 4 K2

Lampiran 5 K3

Lampiran 6 Permohonan Perubahan judul Skripsi

Lampiran 7 Surat Keterangan Seminar

Lampiran 8 Surat Plagiat

Lampiran 9 Surat Keterangan Hasil Seminar Proposal

Lampiran 10 Surat Izin Riset

Lampiran 11 Surat Balasan Riset

Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering dikenal sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat seiring kemajuan teknologi. Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah ke daerah-daerah terpencil seperti desa. Hal ini dapat dinilai dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggannya, yang seringkali lebih banyak dari pelanggan internet.

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang. Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online* akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang pelajar.

Menurut Hurlock (dalam jurnal ilmu komunikasi 2013:234) anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang

bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak- anak lebih cenderung menyukai bermain *Game online*.

Berdasarkan uraian diatas *game online* berdampak negative terhadap pelajar. Pelajar yang candu terhadap *game Online* mengakibatkan merosotnya motivasi belajar. Padahal Thomas L. Good dan jere M. Bropphy (dalam jurnal ilmu komunikasi 2013:244) memaparkan bahwa motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar.

SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang mencoba menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran maupun managemen pendidikan di sekolah sehingga siswanya pun sudah terbiasa dalam menggunakan sistem teknologi dan informasi berbasis internet yang mencakup keberadaan *game online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar**

Siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dalam sebuah penelitian perlu ditentukan ruang lingkup masalah yang akan diteliti, hal tersebut agar peneliti menjadi lebih terarah dan lebih mendalam analisisnya. Identifikasi dalam hal ini yaitu:

1. Kecanduan siswa bermain game online
2. Mudah nya mengakses permainan game online
3. Pengaruh teman sebaya untuk bermain game online
4. Game online menyebabkan siswa berperilaku konsumtif
5. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pkn rendah
6. Ketidakseriusan siswa mengikuti mata pelajaran pkn

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi agar permasalahan tidak terlalu luas maka penulis membatasi masalah. Adapun batasan masahnya adalah:

1. Permainan game online
2. Motivasi belajar Siswa SMK Negeri 1 dikhususkan siswa kelas XI RPL dan Elektro

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil T.P 2017/2018?
2. Adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil T.P 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil T.P 2017/2018
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil T.P 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini untuk menambah kontribusi pada kajian teori sosiologi tentang perilaku menyimpang, khususnya untuk dapat mengetahui dampak negatif dari kecanduan *Game Online* terhadap perilaku konsumtif.

2. Manfaat Praktis

a. Penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai gambaran pada siswa yang bermain game online agar lebih memahami pengaruh game online pada perkembangan siswa jika terus-terusan bermain game online secara berlebihan atau kecanduan game online yang akan berdampak pada motivasi belajar.

b. Kepada Guru dan Sekoah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru dan sekolah agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain game online yang berdampak terhadap motivasi belajar.

c. Kepada Masyarakat, Khususnya Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orangtua tentang dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain Game Online yang berdampak terhadap motivasi belajar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Sejarah Masuknya Game Online di Indonesia

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan hal ini merupakan menjadi kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan game online pertama, ketika melejitnya penjualan *game Ultima Online, EverQuest, dan Asheron's Call*. Sukses untuk pertama kalinya, ketiga *game* ini yang memberikan inspirasi bagi perusahaan-perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.

Mulainya persaingan Mei 2001–April 2002. Pada masa ini perkembangan *EverQuest dan Asheron's Call* menurun drastis, bahkan *Ultima Online* kehilangan pelanggannya. Ini disebabkan karena sejumlah *game online* baru memasuki pasar dengan membawa keunikannya masing-masing. Selain itu, pembatalan *Electronic Arts* untuk membuat *Ultima Worlds Online: Origin* atau *Ultima Online 2* juga membuat para pemain kecewa. *Electronic Arts* memilih untuk berkonsentrasi pada terus mengembangkan *Ultima Online* dan melebarkan sayap ke pasar Asia termasuk Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), “*game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun *RPG(role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20

judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.”

a. Pengertian *Game Online*

“Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah” (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* juga berarti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *games* di Indonesia, “*game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.”

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006:306), *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Game online adalah permainan video yang dimainkan beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis-jenis *game online* dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

1. Berdasarkan permainan

a. *First Person Shooter (FPS)*

sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

b. *Cross-Platform Online*,

Cross-Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

c. *Browser Games*

Browser game merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.

d. *Massive Multiplayer Online Games*,

Massive Multiplayer Online Games adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2. Berdasarkan teknologi grafis

a. *Game* 2 Dimensi

Game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani system. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

b. *Game* 3 Dimensi

Game bertipe 3 Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

c. **Dampak Bermain *Game Online***

a. Dampak Positif

Menurut (Musikah, 2009:48) dampak positif *game online* antara lain adalah:

1. Ketajaman mata yang lebih cepat
2. Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
3. Meningkatkan kemampuan membaca
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
5. Mengusir stres

6. Memulihkan kondisi tubuh
7. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik

Selain itu beberapa dampak positif bermain game *online*, yaitu :

1. Menghilangkan Stres

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online*, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online* , masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan.

2. Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan *game online* memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, *game online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap

3. Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer

Biasanya dalam memainkan *game online*, pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pencinta *games* pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.

b. Dampak Negatif

Dampak negatif game online ini diantaranya tersedia *didalam: Dampak negatif game online ini diantaranya tersedia didalam:*

<https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/> [diakses 25 Juli 2017 Pukul 19.19 WIB].

Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan dari orang tua dalam mengontrol kegemaran anak-anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.

Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), *game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

a. Menurunnya Kesehatan Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru- paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

b. Kelainan Psikologis

Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan dan lain sebagainya. Secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, mencuri, dan sebagainya.

c. Pemborosan Waktu

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Pada orang dewasa, *game online* dapat mempengaruhi produktivitas mereka di tempat kerja, sehingga bila tidak segera dihentikan, maka tidak menutup kemungkinan akan berujung dengan pemecatan.

c. Pemborosan Uang

Game online juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah harus datang menyambangi warnet (warung internet) yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan biaya.

d. Sulit Bersosialisasi

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif *game online* bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut:

a. Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool/karakter* dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

b. Ketimpangan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak

teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

2 Tinjauan Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Secara etimologi, istilah Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti menggerakkan. Sedangkan para ahli mendefinisikan motivasi sebagai berikut:

Menurut Ibrahim Bafadal dalam Istarani & Intan Pulungan (2015:56) mengatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela mengarahkan dalam bentuk keahlian atau keterampilan, tenaga dan waktu untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya dalam rangka mencapai tujuan dan berbagai sasaran. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi dalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organisme manusia. Karena penyangkut perubahan energy

b. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi sebagai kekuatan individual memiliki tingkat. Para ahli ilmu jiwa mempunyai pendapat yang berbeda tentang tingkat kekuatan tersebut. Namun, pada umumnya mereka sependapat bahwa motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder. Dimiyati dan Mudjiono (2013:86) memaparkan dua jenis motivasi tersebut, yaitu:

1. Motivasi Primer

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Dimiyati mengutip pendapat Mc. Dougall bahwa tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan perasaan subjektif dan dorongan mencapai kepuasan. Contohnya mencari makan, rasa ingin tahu dan sebagainya.

2. Motivasi Skunder

Motivasi skunder adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan dengan motif sosial, sikap dan emosi dalam belajar terkait komponen penting seperti afektif, kognitif dan kurasif sehingga motivasi skunder dan primer sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar.

c. Sifat Motivasi

Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri Siswa (instrinsik) tetapi juga berasal dari luar siswa (ekstrinsik).

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu. Contoh: seorang siswa mempelajari sebuah buku pelajaran karena ia termotivasi untuk mengetahui isi atau bahan berupa pengetahuan yang ia dapatkan.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Ia mendapat pengaruh atau rangsangan dari luar. Seperti contoh ia belajar karena terdorong oleh orang lain.

d. Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Adapun macam-macam motivasi menurut Sardiman A.M (2011:86) adalah sebagai berikut:

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motivasi bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa di pelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang di syaratkan secara biologis.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksud motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar sesuatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang di isyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

2. Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani misalnya: reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohani adalah kemauan.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan lulus., tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *Game* atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Menurut Ngalim Purwanto (2007:73), “Mengatakan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk menggerakkan atau mengubah seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu”.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

e. Peranan Motivasi dalam Belajar

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut Hamzah Uno (2008:27-29) ada beberapa peranan motivasi dalam belajar, yaitu:

1) Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak belajar dihadapan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilakukannya.

2) Memperjelas Tujuan Belajar

Peranan motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya kemaknaan belajar. Anak akan tertarik belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah diketahui atau dinikmati manfaat bagi anak.

3) Menentukan Ragan Terhadap Rangsangan

Belajar akan terus menerus senantiasa bersemangat berkat adanya motivasi yang terpelihara. Disamping itu, motivasi akan memberikan aktivitas yang beraneka ragam dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya motivasi yang tinggi akan tumbuh inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Jadi motivasi ini memberikan kontribusi terhadap aktivitas belajar siswa khususnya dalam menjaga ritme belajar sehingga tetap eksis. Bila semangat rendah atau mulai menurun, maka motivasi yang membangkitnya.

4) Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar.

f. Indikator dan Bentuk-bentuk Motivasi disekolah

1. Indikator Motivasi

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung.

Menurut Hamzah B. Uno (2006:23) mengklasifikasikan indicator motivasi belajar sebagai berikut:

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi yang bertujuan untuk berhasil dalam melakukan tugas dan pekerjaan untuk memperoleh kesempurnaa.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik maka ia malu karena di olok-olok oleh temanya.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mjudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik.

e) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalny belajar dengan baik, diubah

melalui dengan belajar dan latihan serta dengan perkataan melalui pengaruh lingkungan yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

f) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.

2. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Menurut Sardiman A.M (2011:95) “ ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut:

a) Memberi angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai symbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru, bukan karena belas kasihan guru. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.

b) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi.

c) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Karena persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk dijadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Untuk menciptakan kondisi yang sedemikian, metode memegang peranan.

d) *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga kerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

e) Memberi Ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan.

Oleh karena itu ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak didik agar lebih giat belajar.

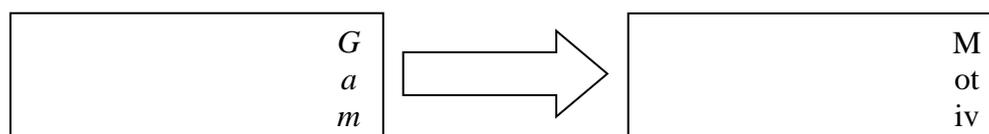
B. Kerangka konseptual

Penelitian ini berangkat dari teori-teori yang telah dikemukakan pada latar belakang di atas, bahwa pengaruh *game online* sangatlah besar dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Sebab *game online* sangatlah banyak membawa dampak negatif bagi siswa/i, seperti kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, mengajarkan keborosan dan dapat kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

Karena kecanduan bermain game online membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah dan mereka sering lupa waktu, tidak ada semangat untuk belajar. Karena mereka lebih fokus dengan permainan *game onlinenya*. Tentu hal ini sangat berdampak tidak baik terhadap anak. Dengan tidak termotivasinya anak dalam belajar, hal ini menyebabkan hasil belajar menurun

Tabel 2.1

Kerangka Konseptual



C. Hipotesis Penelitian

Sudjana (2005:219) Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Berdasarkan pengertian tersebut, adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang berlokasi di Jl. Lipat kajang-Sibolga, km.14 Kuta Tinggi, Kec. Simpang Kanan, Aceh Singkil. Alasan pemilihan lokasi di SMK Negeri 1 Simpang Kanan ini karena belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan penelitian ini sebelumnya.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2017 sampai dengan Oktober 2017. Dalam pembahasan masalah, penulis sangat memerlukan data dan keterangan yang akan dijadikan bahan analisis.

**Tabel 3.1
Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan/minggu															
		Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal Penelitian																
2	Persiapan Penelitian																
3	Penelitian Lapangan																
4	Pengolahan Data																
5	Penulisan Skripsi																
6	Bimbingan Skripsi																
7	Perbaikan Skripsi																
8	Ujian Meja Hijau																

B. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian atau sebagai tempat memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Populasi adalah sumber informasi utama yang berarti sekumpulan unsur, unit, atau elemen yang menjadi objek penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Disamping itu juga dapat diartikan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya dapat diduga.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang berjumlah 40 orang siswa/siswi yang terdiri dari 2 kelas.

2. Sample

Arikunto (2006:134) menyatakan, “Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Jika populasi lebih dari 100 siswa, sampel akan diambil 10%, 25%, 50%, tetapi jika populasinya kurang dari 100 siswa sampel harus diambil semua”.

Dengan demikian, maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 40 siswa terdiri dari dua kelas

Tabel 3.2
Jumlah sampel siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan

o	Kelas	Jumlah Sampel
	XI RPL	20
	XI Elektro	20
	Jumlah siswa	40

C. Variabel Penelitian

Sugiyono (2012:60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel:

1. Variabel Bebas (X) adalah game online

Menurut Angela (2013: 532) indikator game online adalah:

- a. Frekuensi bermain game online
- b. Waktu bermain game online
- c. Permainan yang digemari

2. Variabel Terikat (Y) adalah motivasi belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2006:23) indikator motivasi belajar adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif
- f. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server adalah penyediaan layanan gameing yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Dan di jaman modern ini tidak hanya komputer (PC) tetapi handphone juga dapat digunakan sebagai sarana bermain *game online*.
2. Motivasi belajar adalah suatu usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2013:160) mengatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah oservasi dan koesioner (angket).

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013:145) “Mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Simpang Kanan.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah “Observasi Terstruktur” menurut Sugiyono (2013:205), observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan bagai mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reabilitasnya.

2. Kuesioner (Angket)

Suharsimi Arikunto (2013:194) mengatakan angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang diuji coba berjumlah 10 butir pertanyaan.

- a. Option A untuk jawaban (Ya) dengan nilai 3
- b. Option B untuk jawaban (Tidak) dengan nilai 2
- c. Option C untuk jawaban (Ragu-ragu) dengan nilai 1

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Penelitian (Variabel X)

Variabel (x&y)	Indikator	No. Item	Jumlah
Game online	a. Frekuensi bermain game online	1,2,3	10
	b. Waktu bermain game online	4,5,6,7	
	c. Permainan yang digemari	8,9,10	
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	11,12	10
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	13,14	
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	15,16	
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	17	
	5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	18,19	

	6. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	20	
--	--	----	--

F. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan tahap akhir apa yang dilakukan selama berada di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, yaitu:

1. Uji Korelasi Product Moment

Menurut Arikunto (2006: 170) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat atau kesahitan instrument”. Untuk menguji validitas, alat ukur yang digunakan adalah *teknik analisis product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- Rxy : koefisien korelasi antara x (bebas) dan y (terikat)
- N : jumlah responden
- X : variabel bebas variabel respon
- Xy : perkalian x dan y

Untuk menafsirkan keberartian harga validitas tiap- tiap soal maka harga tersebut dikonstantakan ke tabel harga product moment dengan criteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka butir angket dinyatakan valid.

2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh variabel x dan y menggunakan rumus t sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

r = nilai r korelasi

n = jumlah sampel

Dengan ketentuan bilangan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima. Harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%.

3. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar persentase yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai r_{hitung} diuji menggunakan rumus:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

D = Determinan

R = koefisien korelasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Sekolah

1.1. Gambaran Umum Sekolah

SMK Negeri 1 Simpang Kanan terletak di Jl. Lipat Kajang sibolga km. 14 Kuta Tinggi, Kecamatan simpang kanan, Kabupaten Aceh Singkil. Sekolah ini memiliki tempat yang strategis sehingga mudah dijangkau dari berbagai penjuru desa mau pun kecamatan.

a. Identitas sekolah

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Simpang Kanan

Alamat Sekolah : Jl. Lipat Kajang Sibolga Km. 14 Kuta Tinggi

Kecamatan : Simpang Kanan

Kabupaten : Aceh Singkil

Kode Pos : 23784

NPSN/NSS/NDS : -

Jenjang Pendidikan : SMK

Status Sekolah : Negeri

Status Kepemilikan : Pemerintah/Negara

Luas Tanah :

b. Visi dan Misi

Visi : “Adapun visi yang diangkat oleh smk negeri 1 simpang kanan adalah sebagai berikut: terciptanya sumber daya manusia (sdm) berpotensi tinggi dan professional di bidang kompetensi keahlian, berdisiplin tinggi serta berwawasan global dan menyikapi perkembangan iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi)”

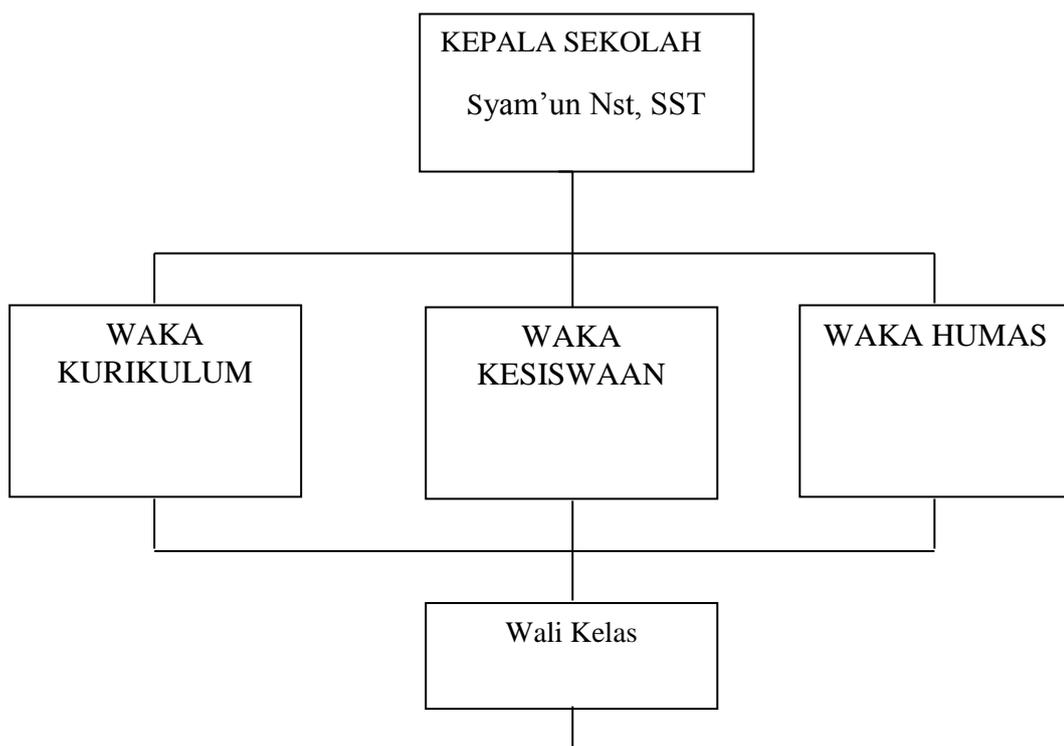
Misi :

Sedangkan yang menjadi Misi SMK Negeri 1 Simpang Kanan dalam membentuk siswa yang berkualitas adalah sebagai berikut:

1. Bertaqwa dan beriman kepada allah swt.
2. Bersikap professional dalam melakukan aktivitas dan saling bekerja sama.
3. Membangun kemitraan yang kokoh dengan pemerintah daerah, masyarakat, institusi pasangan dunia usaha dan dunia industri.
4. Melakukan inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Menghasilkan sumber daya manusia yang akan menjadi faktor unggulan dalam berbagai sektor.

6. Menghasilkan tenaga yang professional untuk memenuhi tuntutan kebutuhan industrialisasi khususnya dan tuntutan pembangunan pada umumnya.
7. Mengubah peserta didik dari status beban menjadi asset pembangunan yang produktif.
8. Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada seluruh warga sekolah agar mampu bersaing dalam era global.
9. Menghasilkan tenaga kerja yang bertaqwa, cerdas, terampil, mempunyai budaya tertib, budaya bersih dan budaya kerja yang baik.
10. Membudayakan
11. kebersihan dan keindahan sekolah, dan lingkungan.

3. Struktur Organisasi Sekolah



Siswa

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Simpang Kanan kab. Aceh Singkil tahun pembelajaran 2017-2018 yang menjadi objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI y

ang berjumlah 40 siswa terdiri dari dua kelas. Sebelum melakukan penyebaran angket terlebih dahulu peneliti mengobservasi sekolah. Penyebaran angket dengan alternatif yang ada dimaksud untuk memudahkan siswa dalam memberi pilihan jawaban sesuai dengan keadaan mereka.

2.1. Hasil Uji Angket

Bagian ini merupakan pembahasan yang bersumber dari data-data yang di peroleh melalui angket penelitian yaitu variable X (game online) dan variabel Y (motivasi belajar siswa).

a. Hasil Angket Variabel X (Game Online)

Perolehan hasil angket yang terdiri dari 10 pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Skor Angket Variabel X

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
R1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
R2	3	1	2	2	3	1	1	3	2	2	20
R3	3	2	2	2	3	3	1	2	3	3	24
R4	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	23
R5	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	24
R6	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	24
R7	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	27
R8	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	26
R9	1	3	1	2	3	2	3	3	2	2	22
R10	1	1	2	2	3	1	3	2	1	2	18
R11	3	2	3	2	3	2	1	1	2	3	22
R12	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	15
R13	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	27
R14	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	23
R15	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2	24
R16	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	22

R17	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	24
R18	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	26
R19	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	23
R20	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2	23
R21	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	15
R22	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	24
R23	1	1	2	3	1	3	2	2	3	2	20
R24	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	15
R25	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	27
R26	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	26
R27	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25
R28	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25
R29	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	26
R30	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25
R31	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
R32	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	25
R33	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24
R34	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	24
R35	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
R36	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	26
R37	1	2	3	3	1	3	2	2	2	3	22
R38	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	26
R39	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	23
R40	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	24
Total											1003

Berdasarkan tabel di atas mengenai game online sebanyak 40 siswa dengan 10 item angket penelitian dengan nilai tertinggi 27 dan terendah 15.

b. Hasil Angket Variabel Y (Motivasi Belajar)

Perolehan hasil angket yang terdiri dari 10 pertanyaan adaah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Skor Angket Variabel Y

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
R1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	12
R2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	14
R3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	15
R4	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	15
R5	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	13
R6	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	13
R7	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	14
R8	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	15
R9	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	14
R10	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	18
R11	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	16
R12	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	25
R13	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	17
R14	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18
R15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
R16	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	18
R17	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	20
R18	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	13
R19	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	14
R20	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	15
R21	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	26

R22	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	14
R23	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	17
R24	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	25
R25	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	14
R26	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	18
R27	1	2	3	2	1	2	1	2	3	2	19
R28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
R29	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18
R30	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15
R31	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	16
R32	2	2	3	2	2	3	1	2	1	1	19
R33	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17
R34	1	2	3	2	2	2	1	1	3	2	19
R35	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18
R36	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
R37	1	2	3	3	1	2	2	2	2	2	20
R38	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	21
R39	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	23
R40	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	24
Total											670

Berdasarkan tabel di atas mengenai Motivasi Belajar sebanyak 40 siswa dengan 10 item angket penelitian dengan nilai tertinggi 24 dan terendah 12.

2.2. Teknik Analisi Data dengan menggunakan Korelasi Product Moment

Setelah diketahui skor dari masing-masing variabel, maka selanjutnya mencari apakah ada pengaruh antara variabel X terhadap Y. Untuk mempermudah mencari pengaruh antara variabel X dan variabel Y diperlukan tabel kerja product moment seperti tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Tabel Nilai Responden Product Moment

No	Resp.	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	R1	26	12	312	676	144
2	R2	25	14	350	625	196
3	R3	24	15	360	576	225
4	R4	25	15	375	625	225
5	R5	27	13	351	729	169
6	R6	24	13	312	576	169
7	R7	27	14	378	729	196
8	R8	26	15	390	676	225
9	R9	26	14	364	676	196
10	R10	25	18	450	625	324
11	R11	24	16	384	576	256
12	R12	20	25	500	400	625
13	R13	27	17	459	729	289
14	R14	25	18	450	625	324
15	R15	24	20	480	576	400
16	R16	27	15	405	729	225
17	R17	24	18	432	576	324
18	R18	26	13	338	676	169
19	R19	25	14	350	625	196
20	R20	25	15	375	625	225
21	R21	26	23	598	676	529
22	R22	24	14	336	576	196
23	R23	28	17	476	784	289
24	R24	15	23	345	225	529
25	R25	27	14	378	729	196

26	R26	26	18	468	676	324
27	R27	25	17	425	625	289
28	R28	27	14	378	729	196
29	R29	26	18	468	676	324
30	R30	25	15	375	625	225
31	R31	26	16	416	676	256
32	R32	26	19	494	676	361
33	R33	25	17	425	625	289
34	R34	24	19	456	576	361
35	R35	24	18	432	576	324
36	R36	26	19	494	676	361
37	R37	26	17	442	676	289
38	R38	26	21	546	676	441
39	R39	25	20	500	625	400
40	R40	24	17	408	576	289
TOTAL		1003	670	16675	25329	11570

Berdasarkan tabel X dan Y diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\Sigma X : 1003$$

$$\Sigma Y : 670$$

$$\Sigma XY : 16675$$

$$\Sigma X^2 : 25329$$

$$\Sigma Y^2 : 11570$$

$$n : 40$$

kemudian dimasukan ke rumus korelasi product moment sebgai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy}$$

$$= \frac{40.16675 - 1003.670}{\sqrt{\{(40.25329) - (1003)^2\} \{(40.11570) - (670)^2\}}}$$

$$r_{xy}$$

$$= \frac{667000 - 672010}{\sqrt{\{(1013160) - (1006009) \} \{(462800) - (448900)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-5010}{\sqrt{(7151)(13900)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-5010}{\sqrt{99398900}}$$

$$r_{xy} = \frac{-5010}{\sqrt{9969,89}}$$

$$r_{xy} = -0,5025$$

$$r_{xy} = 0,5$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan sebesar 0,5 antara pengaruh game online terhadap motivasi belajar. Selanjutnya untuk memberi interprestasi terhadap kuatnya atau rendahnya hubungan itu, maka digunakan pedoman interprestasi koefesien.

Menurut Arikunto (2012:139) pedoman interprestasi koefesien tersebut dalam bentuk tabel yaitu :

Tabel 4.4
Pedoman Koefesien

Besarnya nilai r	Interprestasi
Antara 0.700 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0.500 sampai dengan 0,700	Cukup
Antara 0.300 sampai dengan 0,500	Rendah
Antara 0.000 sampai dengan 0,300	Sangat Rendah (tidak berkorelasi)

Diperoleh nilai $r = - 0,5025$ atau $(r) = 0,5025$ yang berarti masuk dalam kategori “cukup”. Hasil korelasi product moment r negatif dikarenakan variabe X (game online) berpengaruh negatif terhadap variabel Y (motivasi belajar) siswa. sehingga memiliki nilai korelasi negatif di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil tahun pembelajaran 2017/2018.

Dari hasil analisa yang dilakukan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf nyata 5% yaitu $0,5 > 0,312$ dari hasil diatas di dapat r hitung 0,5 artinya terdapat pengaruh game online (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (Variabel Y). Semakin seringnya siswa bermain game online maka semakin rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah.

2.3 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hipotesis dari variabel X dan variabel Y maka di lakukan uji “t”:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi yang digunakan memiliki dk (n-2) dk (40-2)= 38. Berdasarkan sampel ukuran 40 dengan r= -0,5 dirumuskan “t”.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{-0,5\sqrt{40-2}}{\sqrt{1-(-0,5)^2}}$$

$$t = \frac{-0,5\sqrt{38}}{\sqrt{1-0,25}}$$

$$t = \frac{-0,5.6,1644}{\sqrt{0,75}}$$

$$t = \frac{-3,5601}{0,86603}$$

$$t = -3,56$$

Untuk taraf nyata 0,05 berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $t_{hitung} = 3,56$ sedangkan $t_{tabel} = 1,684$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,56 > 1,684$ maka H_a diterima H_o ditolak. Ini menunjukkan bahwa antara variabel X dengan variabel Y dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil tahun pembelajaran 2017/2018 dengan menggunakan :

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

$$D = (0,5)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,25 \times 100\%$$

$$D = 25 \%$$

Maka dari perhitungan yang didapat diatas bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil tahun pembelajaran 2017/2018 sebesar 25%.

B. Pembahasan

Peneitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil. Dari hasil analisis data dan uji hipotesis, peneliti dapat mendiskusikan hasil-hasil penelitian yaitu :

1. Motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil tahun pembelajaran 2017/2018

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dari hasil angket kepada responden siswa kelas XI SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil, diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil skor angket yang terendah adalah 12 dan skor tertinggi adalah 24. Skor yang didapat dari variabel motivasi belajar adalah 670.

2. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil.

Game online adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil, dapat diketahui berdasarkan tabel angket bahwa skor angket pada game online di kelas XI SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil skor angket yang terendah adalah 15 dan skor tertinggi adalah 27. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat pada pedoman koefisien bahwa game online di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil termasuk dalam kategori “Cukup” berpengaruh. Skor yang didapat dari angket game online variabel X adalah 1003.

Selanjutnya, berdasarkan dari perhitungan dari variabel X dan Y menggunakan korelasi product moment dapat diketahui bahwa terdapat hubungan sebesar 0,5 antara game online terhadap motivasi belajar siswa. dari hal tersebut dapat dilihat dari pedoman koefisien bahwa nilai r 0,5 yang berarti masuk kategori cukup. Dari hasil analisa yang dilakukan ternyata r hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf 5% yaitu $(0,5 > 0,312)$ artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y selanjutnya untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan uji “t”. Berdasarkan pengujian yang

dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh adalah 3,56 dengan nilai taraf nyata 0,05 t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $(3,56 > 1,684)$,

Dengan demikian dari hasil pembahasan penelitian bahwa ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018.

BAB V

KESIMPILAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Dari hasil pengujian variabel (X) diperoleh nilai maksimum 27 dengan hasil “Ya” dan dengan nilai minimum 15 siswa yang menjawab “Tidak” dengan jumlah 40 siswa dan 10 soal angket yang berupa pertanyaan. Dari pengujian variabel (Y), diperoleh nilai motivasi belajar dengan nilai maksimal 24 dan nilai minimum 12 yang didapat dari daftar angket yang terdiri dari 10 soal pertanyaan.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online (X) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada taraf $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan hasil pengujian korelasi r_{xy} 0,56 lebih besar dari r_{tabel} 0,312

B. SARAN

- a. Kemampuan yang dimiliki penulis baik moril maupun materil dari awal proses pembuatan proposal, pelaksanaan penelitian sampai menggali data, sehingga diharapkan kedepannya pihak sekolah telah memiliki data yang akurat agar mempermudah proses penelitian.
- b. Peneliti memberikan saran kepada Orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak karena pendidikan itu sangat penting bagi anak-anaknya dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan

anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua, dan diberikan waktu kepada anak untuk bermain, dan tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

- c. Bagi guru juga harus memperhatikan kebutuhan anak terutama kepada murid yang memiliki motivasi belajar rendah dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk belajar yang baik, memberikan bimbingan kesulitan belajar dan lain-lain sehingga seluruh siswa akan memiliki motivasi belajar yang sama-sama tinggi. Jika seluruh siswa memiliki motivasi belajar tinggi maka tujuan pendidikan akan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. BUKU

Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers, 2010

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Beajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinieke Cipta

Istarani & Intan Pulungan. 2005 . *Ensiklopedi Pendidikan, Jilid 1*. Medan: Larista

Musikah. 2009. *Cerdas dengan Game Online*. Gramedia Pustaka Utama

Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana. 2005. *Metode Statistik Edisi 6*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Thomas L. Friedman (2000). *Globalisasi "The World Is Flat"*. Cet. 2, Dian Rakyat

Tim Penyusun, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. 2011. *Panduan Penulisan Skripsi*. Medan

Uno Hamzah B. 2014. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Universitas Sumatera Utara . (2012) Pengertian Game Online. [Online]. Tersedia <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf>

2. Jurnal

Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) Game Artitechure and Design. New Ridings Publishing

Angela. 2013. *Pengaruh Game Online*. Malang. UNMAL

Hurlock, Elizabeth. 2013. jurnal ilmu komunikasi (diakses pada tanggal 22 juni 2017)

3. Internet

<https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/> (diakses pada tanggal 21 juni 2017)

Lampiran

Nilai-nilai Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081,
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran
Tabel Distribusi t

α r	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
1	3078	6314	12027	31821	63657	318310	636620
2	1886	2920	4303	6965	9925	22326	31598
3	1638	2353	3182	4541	5841	10213	12924
4	1533	2132	2776	3747	4604	7173	8610
5	1476	2015	2571	3365	4032	5892	6869
6	1440	1943	2447	3143	3707	5208	5959
7	1415	1895	2365	2998	3499	4785	5408
8	1397	1860	2306	2896	3355	4501	5041
9	1383	1833	2262	2821	3250	4297	4781
10	1372	1812	2228	2764	3169	4144	4587
11	1363	1796	2201	2718	3106	4025	4437
12	1356	1782	2179	2681	3055	3930	4318
13	1350	1771	2160	2650	3012	3825	4221
14	1356	1761	2145	2624	2977	3787	4140
15	1345	1753	2131	2602	2947	3733	4073
16	1337	1746	2120	2583	2921	3686	4015
17	1333	1740	2110	2567	2898	3646	3965
18	1330	1734	2101	2552	2878	3610	3922
19	1328	1729	2093	2539	2861	3579	3883
20	1325	1725	2086	2528	2845	3552	3850
21	1323	1721	2080	2518	2831	3672	3819
22	1321	1717	2074	2508	2819	3505	3792
23	1319	1714	2069	2500	2807	3485	3767
24	1318	1711	2064	2492	2797	3467	3745
25	1316	1708	2060	2485	2787	3450	3725
26	1315	1706	2056	2479	2779	3435	3707
27	1314	1703	2052	2473	2771	3421	3690
28	1313	1701	2048	2467	2763	3408	3674
29	1311	1699	2045	2463	2756	3396	3659
30	1310	1697	2042	2457	2750	3385	3646
40	1303	1684	2021	2423	2704	3307	3551
60	1296	1671	2000	2390	3660	3232	3460

120	1289	1658	1980	2358	2617	3160	3373
∞	1282	1645	1960	2326	2576	3090	3921