

SKRIPSI

PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMKN 1 NARMADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
Strata Satu (S-1) pada Program Studi PPKn
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh

MUHAMAD AHLUN NASAR
NIM 116130008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMKN 1 NARMADA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 25 Juli 2020

Dosen Pembimbing I,



Drs. Komang Sundara, M.Pd
NIP.195604271986025001

Dosen Pembimbing II,



Hafsah, S.Pd., M.Pd
NIP.196905062007012037

Menyetujui:

**Program Studi PPKn
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi,**



Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0824048404

HALAMAN PENGESAHAN




SKRIPSI

**PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMKN 1 NARMADA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Skripsi atas nama Muhamad Ahlun Nasar telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 08 Agustus 2020

Dosen Penguji :


1. **Drs. Komang Sundara, M.Pd.** (Ketua) 
NIP.195604271986025001
2. **Hafsah, S.Pd., M.Pd.** (Anggota) 
NIP.196905062007012037
3. **Dr. Sri Rejeki, M.Pd.** (Anggota) 
NIP.196612101993032002

Mengesahkan :

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dekan,


Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H.
NIDN.0802056801

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya Mahasiswi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Muhamad Ahlun Nasar

NIM : 116130008

Alamat : Ling. Batu Ringgit Selatan, Kel. Tanjung Karang

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain. Kecuali arahan dan bantuan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang di acuhkan sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggung jawabkannya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Muhamad Ahlun Nasar
116130008



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMAD AHLUN NASAR.....
NIM : 116.13.0008.....
Tempat/Tgl Lahir : DAMPU... 30... JANUARI... 1997.....
Program Studi : PPK.....
Fakultas : FKIP.....
No. Hp/Email : 085.237.970182.....
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

..PENCARUH... NEGATIF... GAME... ONLINE... TERHADAP... MOTIVASI... BELAJAR
..SISWA... DI... SMKN... 1... KARMADA... TAHUN... PELAJARAN... 2019./... 2020.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 12-08-2020

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN. 0802048904



M. AHLUN NASAR
NIM. 116130008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Ghani, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Bapak Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
4. Bapak Drs. Komang Sundara, M.Pd. selaku Pembimbing I. dan Ibu Hafsah, S.Pd., M. Pd. selaku Pembimbing II.
5. Bapak dan Ibu dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah.
6. Bapak Drs. Maryadi, M.M. selaku Kepala Sekolah dan Bapak Al Adhar Teguh Laksana, S.Pd. selaku Wakil kepala Sekolah di SMKN 1 Narmada.

Dan semua pihak yang turut serta memberikan bantuan kepada penulis dalam memberikan informasi yang diperlukan dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapatkan imbalan yang sepantasnya dari Allah SWT. Sehingga pada akhirnya penulis berharap, Skripsil ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan selanjutnya.

Mataram, Juni 2020



Muhamad Ahlun Nasar
NIM. 116130008



Muhamad Ahlun Nasar. 2020. **Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smkn 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020.** Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Drs. Komang Sundara, M.Pd
Pembimbing II : Hafsah, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Game Online adalah salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. Adanya Game Online saat ini, menjadi suatu tantangan baru bagi para pelajar, hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan. Persoalan Motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, pembangunan motivasi belajar menjadi suatu tantangan baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik, salah satunya siswa-siswi SMKN 1 Narmada. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional kausal. Dengan populasi sebanyak 47 siswa kelas X dan teknik sampling adalah *Proportionate Random Sampling* (pengambilan sampel secara seimbang) yaitu sebanyak 40 siswa dari kelas X. Metode pengumpulan data yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Uji T didapatkan hasil t hitung yaitu sebesar -5,485. Jika dibandingkan t tabel dengan jumlah $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685 yang berarti $-5,485 < -1,685$ (t hitung lebih kecil dari t tabel). Dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 diterima.

Kata Kunci : Game Online, Motivasi Belajar

MuhamadAhlunNasar. 2020. **Negative Effect of Online Games on Student Motivation at SMP 1 Narmada Academic Year 2019/2020**. A Thesis.Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I : Drs. KomangSundara, M.Pd

Consultant II : Hafisah, S.Pd.,M.Pd

ABSTRACT

An online game is a type of game that uses a device connected to the internet as the medium. The existence of Online Games nowadays becomes a new challenge for students because they are in a period of development. Motivation issues for adolescents and teenagers are the most common problems. The development of learning motivation is a new challenge for adolescents and teenagers as students, one of which is the students of SMKN 1 Narmada. The formulation of the problem in this study was whether there is a negative effect of online games or not on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year. This study aimed to determine the negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year.

This research used a quantitative approach with a causal correlational method. The population consists of 47 students in class X. The sampling technique used was Proportionate Random Sampling (taking a balanced sample) by taking 40 students from class X. The data collection methods used were questionnaires and documentation.

Based on the results of the t-test, it is found that t-test result is -5.485 When compared to the t table with N 40 at α 0.05, the one-party test, $dk = n-1 = 40 - 1 = 39$, which is equal to -1.685 which means $-5,485 < -1,685$ (t-test is smaller than t table). It can be concluded that H_0 , which says there is no negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year, is rejected. H_a , which says there is a negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year, is accepted.

Keywords: Online Games, Learning Motivation

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibuku yang tercinta, terimakasih atas doa yang tiada henti-hentinya, restu, dukungan dan perjuangan yang tidak dapat digantikan oleh apapun.
2. Untuk kakak yang paling aku sayang
3. Untuk Keluarga yang selalu memotivasi dan mendukung
4. Teman-teman seperjuangan
5. Bapak-Ibu Dosen yang telah mendidik, membina dan memberikan dorongan serta memberikan pengetahuan baik secara teoritis maupun implementatif.



MOTTO

*Ijazah adalah tujuan, pengetahuan dan kualitas yang
menjadi prioritas.*

- Ahluq Nazar -



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat Teoritis	6
1.4.2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian yang Relevan	7
2.2. Game Online.....	10
2.2.1. Pengertian Game Online.....	10
2.2.2. Jenis-Jenis Game Online	12
2.2.3. Dampak Negatif Game Online	14
2.3. Motivasi Belajar	15
2.3.1. Pengertian Motivasi.....	15
2.3.2. Pengertian Belajar.....	17
2.3.3. Pengertian Motivasi Belajar	18
2.3.4. Fungsi Motivasi Belajar.....	19
2.3.5. Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	20
2.3.6. Unsur-Unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar.....	20
2.4. Teori yang digunakan	22
2.5. Kerangka Berpikir	24
2.6. Hipotesis Penelitian	25

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	26
3.2. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	27
3.3. Teknik Penentuan Subjek Penelitian	30
3.3.1. Populasi Penelitian	30
3.3.2. Sampel Penelitian	32
3.4. Identifikasi dan Definisi Operasional	33
3.4.1. Identifikasi Variabel	33
3.4.2. Definisi Operasional	34
3.5. Metode Pengumpulan Data dan Instrument	35
3.5.1. Kuesioner (Angket)	36
3.5.2. Dokumentasi	36
3.5.3. Instrument Penelitian	37
3.6. Hasil Uji Coba Lapangan	38
3.6.1. Menguji Validitas Butir	38
3.6.2. Menguji Reliabilitas Instrument	42
3.7. Metode Analisis Data	45
3.7.1. Deskripsi Data	45
3.7.2. Uji Prasarat	46
3.7.3. Uji Hipotesis	46

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data.....	48
4.1.1. Game Online.....	48
4.1.2. Motivasi Belajar	49
4.2. Hasil Uji Prasyarat Analisis	51
4.3. Uji Hipotesis	52
4.4. Pembahasan.....	53

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1.	Profil SMKN 1 Narmada	28
3.2.	Jumlah Siswa SMKN 1 Narmada	30
3.3.	Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	30
3.4.	Jumlah Populasi	31
3.5.	Jumlah Sampel	33
3.6.	Kisi-kisi Intrument	38
3.7.	Hasil Uji Validasi Instrument Game Online	40
3.8.	Hasil Uji Validasi Instrument Motivasi Belajar.....	41
3.9.	Hasil Uji Reliabilitas Instrument Game Online	44
3.10.	Hasil Uji Reliabilitas Instrument Motivasi Belajar.....	44
4.1.	Hasil Deskriptif Statistik.....	48
4.2.	Frekuensi kategori bermain game online.....	49
4.3.	Hasil Deskriptif Statistik.....	49
4.4.	Frekuensi kategori motivasi belajar	50
4.5.	Uji Normalis.....	51
4.6.	Hasil Uji T.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga membawa beberapa perubahan yang sangat berpengaruh bagi konsumen teknologi yaitu manusia itu sendiri, baik positif maupun negatif. Kehadiran dan kemajuan teknologi tersebut disatu sisi memberikan manfaat bagi laju pembangunan fisik maupun Non-fisik, sebaliknya pada sisi lain justru disalahgunakan terhadap hal-hal yang tidak bermanfaat dan yang merugikan kehidupan manusia itu sendiri. Salah satu diantaranya adalah komputerasi yang melahirkan internet.

Pada awalnya kehadiran internet memberikan dampak yang sangat positif karena orang dapat mengakses informasi dengan mudah. Seiring berjalannya waktu mulai terasa bahwa internet memberikan dampak yang negatif juga, karena bukan hanya informasi saja yang bisa diakses melainkan hal-hal negatif seperti penipuan melalui internet, konten-konten pornografi dan hiburan yang sangat berdampak bagi pengguna internet.

Salah satu kemajuan teknologi dibidang hiburan yang berbentuk permainan atau biasa disebut Game. Game Online adalah salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. Game Online dapat berkisar dari permainan yang sederhana berbentuk teks sampai grafis yang kompleks, memiliki kelebihan yaitu bisa

dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, banyak tersedia secara gratis, dan tersedia berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game (Surbakti, 2017: 30-31).

Game Online pada dasarnya berfungsi untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar melakukan penyegaran otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi terikat. Intensitas bermain game online yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang berdampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak negatif akibat tingginya intensitas bermain game online yaitu remaja menjadi tidak memiliki prioritas yang tinggi dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas untuk belajar (Kurniawan, 2017: 98).

Game Online mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak-anak sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Efektivitas Game Online merubah jenis permainan sangat besar, terbukti dari pengamatan pribadi peneliti yang melihat kondisi remaja dan anak-anak dalam lingkungan masyarakat yang sudah sangat candu terhadap game online, permainan-permainan tradisional seperti sepak bola sudah semakin sedikit peminatnya karena peranan Game Online yang sudah merajai permainan dari berbagai kalangan. Hal ini menjadi wajar karena mengingat jumlah pemain Game Online di Indonesia yang sangat besar, dari data yang dimonitor oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, menurut Ferdinadus Setu, Plt. Kepala Biro Humas Kominfo hingga maret 2019 bahwa ada sekitar 142 juta pengguna internet di

Indonesia, dimana 30 juta anak milenial aktif bermain *Game Online* (Lutfi, <https://techno.okezone.com>. diakses 04 – 12 - 2019).

Menurut Suryanto, dkk (2012: 233) mengatakan bahwa pengaruh sosial muncul ketika ada kekuatan lain yang menekan individu, kelompok atau instansi. Pengaruh sosial juga dapat terjadi di dalam saat perilaku positif, perilaku negatif dan perilaku netral. Artinya seorang *Gamer* yang bermain *Game online* disebabkan oleh pengaruh sosial, karena anak-anak maupun remaja yang bermain *Game Online* pada awalnya biasanya dipengaruhi oleh teman-teman sebaya lingkungan dimana tempat bergaul dan berbaur sehingga *Game online* sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat yang ada didalam kelompok sosial tertentu.

Adanya *Game Online* saat ini, menjadi suatu tantangan baru bagi para pelajar seperti siswa-siswi Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengan Kejuruan, hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan. Dalam psikologi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah menurut paham konvergensi bahwa didalam perkembangan individu baik dasar atau pembawaan maupun lingkungan memainkan peranan yang sangat penting (Suryabrata, 2015:180).

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya setiap harinya, salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi (Uno, 2017: 1). Selain itu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam

belajar pembelajaran, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 97-100).

Menurut Surbakti (2017: 29) mengatakan bahwa pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game yang mengurangi waktu dan keinginan untuk belajar. Hal tersebut menggambarkan bahwa kehadiran Game Online membawa dampak negatif yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Persoalan Motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, pembangunan motivasi belajar menjadi suatu tantangan baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik. Hal ini disebabkan karena terlahirnya gaya baru dalam Jenis permainan, Game Online mengambil peranan penting karena sudah menjadi suatu candu dikalangan remaja dan anak-anak yang masih sekolah.

Berkaitan dengan hal-hal di atas berdasarkan observasi awal dengan mewawancarai salah satu siswa yang bermain Game Online dan salah satu guru, peneliti mendapat informasi bahwa di SMKN 1 Narmada memiliki siswa-siswa yang memainkan Game Online dengan jumlah yang lumayan besar, dimana pengaruh game online terhadap motivasi sangat dirasakan, salah satu contohnya siswa yang sering bermain Game Online motivasi belajarnya sangat menurun hal itu bisa dilihat kemampuan memahami materi yang disampaikan oleh guru masih sangat kurang, bisa dilihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran dan nilai siswa yang rata-rata hanya memperoleh pada standar KKM yaitu 75, hal ini menjadi pertanda bahwa tidak ada dorongan atau semakin rendahnya motivasi belajar siswa.

Memperhatikan fenomena ataupun Persoalan Game Online beserta dampaknya bagi kehidupan yang saat ini sangat memprihatinkan termasuk di Kabupaten Lombok Barat, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan materi tentang pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa yang dapat menjadi referensi atau acuan penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa dapat mendapatkan informasi dan mengetahui atau menyadari bagaimana dampak negatif yang ditimbul dari game online terhadap motivasi belajarnya.

1.4.2.2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi sekolah terkait dengan bagaimana pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa, sehingga sekolah dapat mengambil kebijakan untuk meminimalisir hal tersebut.

1.4.2.3. Bagi Orang Tua

Informasi dari hasil penelitian ini semoga dijadikan acuan yang digunakan sebagai landasan mendidik dan memahami dampak-dampak negatif dari game online terhadap perkembangan motivasi belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 2.2.1.** Kautsar. 2018. Dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar” (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>. Diakses 04-12-2019)

Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil uji t bahwa nilai t hitung sebesar -3.452 dan nilai t tabel dengan jumlah dk = 28 pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2.048, karena nilai t hitung sebesar -3.452 lebih besar > dari t tabel 2.048 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh negatif yang signifikan game online terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar tahun 2018.

Pengaruh negatif tersebut sesuai dengan teori bahwa prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan yang terdiri dari masyarakat salah satunya adalah teman bergaul dan faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi. Pengaruh tersebut disebabkan oleh teman bergaul yang realitas bermain gamenya tinggi sehingga individu

cenderung terpenuhi akibatnya minat dan motivasi belajar akan menurun seiring dengan meningkatnya intensitas bermain game.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada variabel (X) sama-sama menggunakan *Game Online* dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut variabel (Y) adalah Prestasi Akademik sedangkan pada penelitian ini variabel (Y) adalah Motivasi Belajar.

2.2.2. Fernando R. 2018. Dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung” (<http://digilib.unila.ac.id/30458/>. Diakses 04-12-2019)

Penelitian tersebut menggunakan bantuan program SPSS untuk menganalisis data, hal tersebut untuk meningkatkan akurasi data yang dianalisis dan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai Sig atau p-value untuk mempermudah pengambilan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut hasil penelitian ini adalah hubungan bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar anak berdasarkan hasil uji korelasi Rank Spearman diperoleh nilai sig 0,001 ($p < 0,05$) yang artinya H_0 ditolak atau ada hubungan yang signifikan sebesar -0,462 terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar anak. Artinya ada pengaruh negatif dari bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

Pengaruh negatif tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah game online dan faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi. Artinya karena intensitas, waktu dan kecanduan bermain game online yang tinggi menyebabkan siswa tidak dapat membagi waktu untuk belajar sehingga prestasi belajarnya mengalami penurunan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada variabel (X) sama-sama menggunakan *Game Online* dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya yaitu jika pada penelitian tersebut terdapat 2 variabel (Y) yaitu Perilaku Sosial (Y_1) dan Prestasi Belajar (Y_2), pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel (Y) yaitu Motivasi Belajar.

- 2.2.3.** Athoillah. 2016. Dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016” (<http://digilib.iain-jember.ac.id/157/>). Diakses 20-01-2020).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan berdasarkan hasil uji korelasi product moment nilai r hitung yang diperoleh adalah $-0,275$ yakni lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%, N 100 yaitu 0,195. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Berdasarkan hal tersebut terdapat pengaruh negatif game online

terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

Pengaruh negatif tersebut dikarenakan game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada kedua variabel yaitu variabel (X) sama-sama menggunakan *Game Online*, pada variabel (Y) sama-sama menggunakan Motivasi Belajar, dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya pada penelitain tersebut melakukan penelitian ke dua arah yaitu pengaruh positif game online terhadap motivasi belajar dan pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini berfokus ke satu arah yaitu hanya meneliti tentang pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar.

2.2. Game Online

2.1.1 Pengertian Game Online

Game berasal dari bahasa inggris yaitu *Games* yang artinya permainan, dalam kaitannya dengan pembahasan ini permainan yang dimaksud adalah yang berbentuk audio dan visual yang dapat dimainkan menggunakan Komputer (PC) atau Laptop, gadget/Smartphone maupun perangkat-perangkat elektronika

lainnya, secara umum *Game Online* berasal dari dua kata yaitu *Game* dan *Online*, *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan menghibur atau menyenangkan diri yang memiliki aturan-aturan tersendiri sehingga ada yang memperoleh kemenangan dan kekalahan. Selain itu juga, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Sedangkan *Online* adalah istilah saat sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial, email dan berbagai jenis akun-akun lain yang digunakan lewat internet (Sora N, www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html. akses 04 - 12 - 2019)

Berkaitan dengan pengertian game online Young (2005) dalam (Kurniawan, 2017: 99) mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) dalam (Kurniawan, 2017: 99) game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Sedangkan dalam Wikipedia Game Online adalah jenis permainan

komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (Wikipedia, www.id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, Diakses 4-12-2020).

Berdasarkan beberapa pengertian dan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet. *Game Online* adalah permainan yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti Komputer/laptop, Gadget/Smartphone dan Konsol.

2.1.2 Jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Menurut Surbakti (2017: 32-33) jenis-jenis game online:

1. Massively Multiplayer Online Firstpersonshooter games (MMOFPS)
Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
2. Massively Multiplayer Online Realtime strategy games (MMORTS)
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)
3. Massively Multiplayer Online Roleplaying games (MMORPG)
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu

kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA

4. Cross-platform online play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "Flash games" atau "Java games" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada lifesimulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- a. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role- Playing Game)
- b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
- c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First- Person Shooter)
- d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

2.1.3 Dampak Negatif Game Online

Dampak yang paling besar dan signifikan dalam bermain game online adalah pada sisi Negatif. Surbakti (2017: 35-36) dampak negatif game online, yakni:

1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

Sebagian besar individu yang intensitas bermain gamenya tinggi cenderung memiliki kecanduan terhadap game. Hal ini menyebabkan dampak yang buruk bagi kesehatan individu yang bermain game (Gamer).

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Untuk dapat terus bermain game online biasanya pemain (Gamer) akan melakukan pencurian, seperti uang dan waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar, misalnya membolos sekolah untuk bermain game online.

3. Berbicara kasar dan kotor

Pemain ketika sedang bermain game online biasanya berkata kasar dan kotor, hal ini diakibatkan karena kekesalan dan peningkatan emosi saat mengalami kekalahan dalam permainan.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai, seperti waktu untuk beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan pada pemain (gamer) karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan sering tidur pagi demi mendepankan waktu bersenang-senang.

6. Pemborosan

Biaya untuk menyewa komputer, membeli kuota internet, dan membeli gold/poin/karakter dalam berbagai jenis game kadangkala nominalnya sangatlah tinggi sampai mencapai jutaan rupiah.

7. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Contoh penyakit yang dapat timbul karena bermain game online yaitu: Eye Strain (kelelahan mata), Ambeien (penonjolan pembuluh darah), Carpal Tunnel Syndrome (mati rasa, kesemutan, kelemahan dan kerusakan otot), serta dapat menurunkan Metabolisme.

2.3. Motivasi Belajar

2.2.1. Pengertian Motivasi

Istilah Motivasi berasal dari kata Motif yang artinya kekuatan yang ada didalam diri individu, yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan dari individu tersebut. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga atau keinginan untuk melakukan tingkah laku tertentu (Uno, 2017: 3)

Motif merupakan keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Motif bukanlah hal yang dapat diamati langsung tetapi adalah hal yang dapat disimpulkan adanya karena sesuatu yang dapat dilihat. Tiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri individu dan kekuatan pendorong inilah yang disebut motif (Suryabrata, 2015: 70)

Motif dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: (1) Motif Biogenetis, atau yang biasa disebut motif bawaan, adalah motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelangsungan kehidupannya, seperti: lapar, haus, bernafas, seksualitas dan sebagainya. (2) Motif sosiogenetis, yaitu motif yang berasal dan berkembang berdasarkan pada lingkungan kebudayaan tempat individu berada. Seperti: mendengarkan musik, ingin makan pecel, makan coklat dan sebagainya. (3) motif teologis, motif ini memandang bahwa manusia adalah makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya. Seperti: mendalami nilai-nilai agama, merealisasikan norma-norma dan sebagainya (Uno, 2017: 3)

Motivasi adalah dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan individu yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan semua sikap dan perilaku individu (Dimiyati & Mudjiono: 2013: 80).

Lebih lanjut Uno (2017: 3) memberikan gambaran bahwa Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dari dalam diri seseorang untuk berusaha

mengadakan perubahan-perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan yang ingin dicapainya.

Berdasarkan hal diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu dorongan dari dalam diri manusia (internal) untuk melakukan atau merubah tingkah laku yang lebih baik untuk memenuhi keinginan didalam hidupnya.

2.2.2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting bagi setiap orang, dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitasnya sendiri, maupun melaksanakan aktivitas bersama kelompok tertentu (Annurahman, 2014: 33).

Pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Lebih lanjut definisi belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan di sekitarnya (Slamelo, 2015: 2).

Menurut Abdillah (2002) dalam Annurahman (2014: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas dapat didefinisikan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang kompleks yang

dilakukan seseorang untuk menjadi lebih baik, yang melibatkan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar sangat memberi peluang untuk kreatif, inovatif, evaluasi diri dan lain-lain.

2.2.3. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 108) mengatakan bahwa perilaku belajar dilakukan oleh seseorang yang sedang belajar (pelajar). Pada diri pelajar terdapat kekuatan mental penggerak untuk melakukan belajar. Kekuatan mental seperti keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita disebut motivasi belajar. Komponen utama dalam motivasi belajar tersebut adalah kebutuhan, dorongan dan tujuan pelajar.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif, permanen dan secara potensial yang terjadi sebagai hasil pengaruh dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*), dilandasi oleh tujuan yang ingin dicapai (Uno, 2017: 23).

Lebih lanjut Uno (2017: 23) menjelaskan bahwa hakikat Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal tersebut memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Berdasarkan hal di atas dapat dirumuskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam belajar. Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang

mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

2.2.4. Fungsi Motivasi Belajar

Apabila memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya, siswa merasa senang dan semangat dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Menurut Sardiman (2011: 85-86) menjelaskan beberapa fungsi motivasi antara lain:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi motivasi sebagai suatu penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini adalah sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang ingin dicapai dengan demikian peran motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat dalam tujuan yang hendak dicapai. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain, sebab tidak sesuai dengan tujuannya.

Motivasi memiliki fungsi yang sangat besar dalam kegiatan belajar, karena dengan motivasi dapat mendorong siswa dalam menyelesaikan tugas atau masalah dengan hasil yang maksimal, bersemangat dan terarah dalam belajar sampai mendapatkan prestasi yang maksimal. Dari beberapa fungsi motivasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi motivasi yaitu sebagai

pendorong, sebagai penentu arah perilaku dan sebagai penentu arah suatu perilaku.

2.2.5. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri siswa tersebut. Menurut Sardiman (2011: 83) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu sajasehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.2.6. Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya motivasi belajar terpengaruhi oleh fisiologi dan kematangan psikologis siswa. Dimiyati & Mudjiono (2013: 97 – 100) Menguraikan ada beberapa unsur-unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar antara lain:

1. Cita-Cita dan Aspirasi Siswa

Motivasi belajar tampak sejak anak masih kecil yang memiliki keinginan seperti belajar berjalan, dapat membaca, dapat menyanyi, dan

lain sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut semakin menumbuhkan semangat yang kuat dan lebih bergiat, hal tersebut yang dapat menimbulkan cita-cita yang diimbangi dengan perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan.

2. Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu diimbangi dengan kemampuan atau kecakapan dalam mencapainya. Kemampuan seorang anak dalam suatu bidang dapat memperkuat motivasi untuk melaksanakan dan mengembangkan keinginannya dalam suatu bidang tersebut.

3. Kondisi Siswa

Kondisi siswa baik secara jasmani maupun rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar, hal tersebut dikarenakan ketika siswa sedang dalam keadaan tidak sehat, lapar atau Marah biasanya akan sulit memusatkan perhatiannya, sebaliknya ketika siswa dalam keadaan sehat, kenyang dan gembira siswa akan sangat mudah memusatkan perhatiannya.

4. Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa yang dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota yang bermasyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkuanna di sekitar. Keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang yang baik akan memperkuat motivasi belajar sebaiknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa tersebut.

5. Unsur-Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Setiap siswa memiliki perasaan, ingatan, perhatian, kemauan dan pikiran yang terus mengalami perubahan dikarenakan pengalaman hidup. Apabila hal tersebut diimbangi dengan bertambah baiknya lingkungan yang dibangun hal itu menjadi kondisi dinamis yang sangat bagus bagi pembelajaran.

6. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa

Guru merupakan pendidik yang profesional. Interaksi efektif guru dengan siswa sekitar 7 jam setiap harinya, Upaya guru dalam membelajarkan siswa bukan saja hanya disekolah tetapi juga diluar sekolah. Upaya Membelajarkan siswa dilakukan dengan memberikan contoh yang baik, membina disiplin belajar, pergaulan siswa dan sebagainya.

2.4. Teori yang Digunakan

2.4.1. Game Online

Menurut Angela (2013:536) menyatakan bahwa terdapat 3 kategori yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain yaitu, Intensitas bermain game online, waktu bermain dan game online yang digemari.

Berdasarkan hal diatas dapat ditarik suatu indikator Game Online sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online.
2. Waktu bermain game online.
3. Game online yang digemari.

2.4.2. Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2011: 83) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu sajasehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan hal diatas dapat ditarik suatu indikator Motivasi Belajar sebagai berikut:

1. Teguh dalam menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Cepat bosan dengan tugas yang rutin.
5. Lebih senang bekerja mandiri.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
8. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

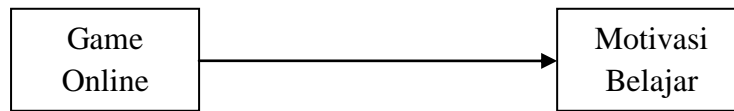
2.5. Kerangka Berpikir

Menurut Surbakti (2017: 35-36) menyebutkan salah satu dampak negatif game online adalah terbenkhalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbenkhalai, seperti waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut menjelaskan bahwa game online dalam kenyataannya memberikan dampak negatif untuk pemain (gamer), ini dikarenakan ketika intensitas dan waktu bermain game online individu tinggi akan menimbulkan adiksi (kecanduan).

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 97) salah satu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu kondisi lingkungan siswa, keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang baik akan memperkuat motivasi belajar sebaiknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa. Artinya motivasi belajar siswa sebagai penggerak aktivitas belajar siswa akan terpengaruhi oleh game online, lingkungan game online sebagai salah satu keadaan lingkungan negatif siswa dapat menurunkan motivasi belajar pada siswa.

Semakin tingginya intensitas, waktu dan keterikatan individu (siswa) dalam bermain game online maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, dengan demikian game online sangat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini



2.6. Hipotesis Penelitian

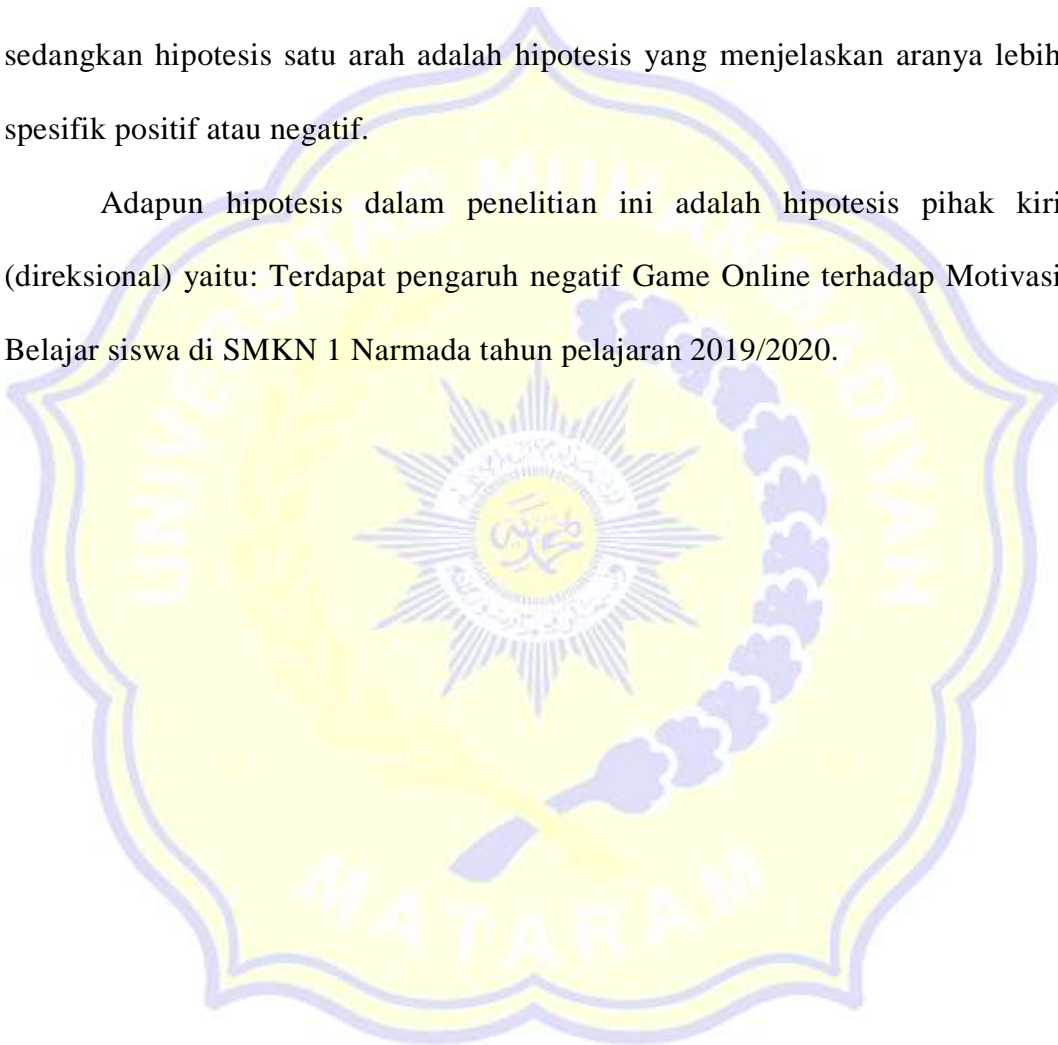
Menurut Sundara (2012: 17) mengatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban ini diambil berdasarkan teori-teori yang perlu untuk dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian dengan melakukan pengumpulan data berdasarkan fakta-fakta empiris.

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Selanjutnya hipotesis penelitian tersebut akan dilakukan pengujian oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2016: 96).

Hipotesis penelitian terdapat dua yaitu hipotesis dua arah (non direksional) dan satu arah (direksional). Hipotesis dua arah berisis semata-mata suatu pernyataan mengenai adanya perbedaan atau hubungan antara variabel X dan variabel Y tanpa mengatakan arah korelasi tersebut negatif atau positif. Sedangkan pada formulasinya yang lebih spesifik hipotesis dinyatakan dalam prediksi satu arah. Hipotesis satu arah menyebutkan pernyataan lebih spesifik yang mengatakan arahnya positif atau negatif, misalnya variabel X berkorelasi negatif dengan variabel Y ataupun sebaliknya (Azwar, 2014: 50-51).

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara yang didasarkan pada teori yang belum dibuktikan dengan dilakukan pengumpulan data yang empirik. Setelah data terkumpul hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hipotesis dua arah adalah hipotesis yang tidak menjelaskan arahnya positif atau negatif, sedangkan hipotesis satu arah adalah hipotesis yang menjelaskan aranya lebih spesifik positif atau negatif.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis pihak kiri (direksional) yaitu: Terdapat pengaruh negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pemilihan metode pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi.

Pendekatan kuantitatif adalah suatu strategi pemecahan masalah dalam penelitian dengan menggunakan analisis statistik berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan questioner (Zuldafrial, 2012: 4). Pada dasarnya pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis (Azwar, 2014: 5).

Penelitian Korelasi adalah jenis penelitian hubungan sebab akibat (kausal korelasi). Tujuan dari penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau hubungan antara variabel bebas dengan terikat (Sundara, 2012: 40). Menurut Azwar (2014: 8-9) bahwa penelitian korelasional bertujuan menyelidiki variansi satu variabel terhadap variabel lainnya, yang berdasarkan koefisien korelasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan statistik untuk menganalisis data atau fenomena dengan menggunakan instrument (tes dan Non-tes) sebagai alat pengumpul data. Sedangkan pendekatan korelasi adalah jenis penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara satu atau lebih variabel dengan variabel lainnya.

Penggunaan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang akurat berupa angka yang dapat dianalisis dengan statistik dan untuk menguji sejauh mana hubungan atau pengaruh negatif antara variabel Game Online (X) dengan Variabel Motivasi Belajar (Y) di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020.

3.2. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

3.2.1. Profil Sekolah

Tabel 3.1

Profil SMKN 1 Narmada

1	Nama Sekolah	SMKN 1 NARMADA
2	NPSN	50220684
3	Jenjang Pendidikan	SMK
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Ahmad Yani No. 23 Narmada Lombok Barat
6	RT / RW	3/1
7	Kode Pos	83371
8	Kelurahan	Peresak
9	Kecamatan	Kec. Narmada
10	Kabupaten/Kota	Kab. Lombok Barat
11	Provinsi	Prop. Nusa Tenggara Barat
12	Negara	Indonesia
13	Posisi Geografis	-8.5955 (Lintang), 116.2204 (Bujur)

(Sumber: SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020)

3.2.2. Visi dan Misi

a. Visi

Membentuk tamatan yang berkualitas, disiplin, menguasai iptek dan berjiwa wirausaha yang dilandasi iman, taqwa dan ahklak yang mulia dan berwawasan lingkungan (Sumber: Dokumentasi).

b. Misi

- 1) Meningkatkan mutu pembelajaran
- 2) Menciptakan budaya iklim sekolah yang kondusif melalui pendekatan agama, norma hukum, norma masyarakat, dan profesional
- 3) Mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas yang berbasis pada pembinaan sikap mental dan aspek sosial peserta didik
- 4) Meningkatkan kerjasama industri berstandar nasional dan internasional dalam peningkatan mutu pembelajaran dan pemasaran tamatan
- 5) Mengembangkan bisnis center dan sikap mental wirausaha menuju kemandirian sekolah
- 6) Mengembangkan sekolah menuju SMK berprestasi
- 7) Meningkatkan mutu pelayanan prima
- 8) Memberdayakan dan mengembangkan lingkungan hidup (Sumber: Dokumentasi)

3.2.3. Jumlah Siswa

Tabel 3.2

Jumlah siswa SMKN 1 Narmada

NO.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X	170	89	259
2.	XI	157	132	289
3.	XII	137	93	230

(Sumber: SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020)

3.2.4. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 3.3

Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

NO.	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru Matapelajaran	49
3	Guru Bimbingan dan Konseling (BK)	3
4	Tenaga Administrasi Sekolah	15
5	Penjaga Sekolah	2
Jumlah		70

(Sumber: SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020)

3.3. Teknik Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117).

Sedangkan menurut Azwar (2014: 77) populasi didefinisikan sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi. Sebagai suatu populasi, kelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik bersama dan membedakannya dengan kelompok subyek yang lain. Ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya ciri lokasi dan tempat akan tetapi dari karakteristik-karakteristik individu.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sejumlah subyek dan obyek yang memiliki ciri atau karakteristik yang dijadikan sumber data untuk menarik suatu kesimpulan atau digeneralisasikan.

Berdasarkan hal diatas maka penentuan populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas X di SMKN 1 Narmada yang bermain Game Online yaitu sejumlah 47 orang.

Tabel 3.4

Jumlah Populasi (Siswa yang bermain Game Online)

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif)	4
2	X TBSM (Teknik dan Bisnis Sepeda Motor)	6
3	X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)	8
4	X MM (Multimedia)	7
5	X ATPH (Agribisnis Tanaman Pangan dan Horticultura)	4
6	X APHP (Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian)	4
7	X AMP (Alat Mesin pertanian)	5
8	X TRRH (Teknik Reklamasi dan Rehabilitasi Hutan)	4
9	X BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran)	5
Total		47

(Sumber: SMKN 1 Narmada Tahun pelajaran 2019/2020)

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi. Jika jumlah populasi yang terlalu besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi itu (Sugiyono, 2016: 118).

Sedangkan menurut Azwar (2014: 79) bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang memiliki representasi baik untuk populasi sangat tergantung pada sejauh mana kesamaan pada karakteristik sampel dan populasi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas bahwa sampel adalah sebagian dari ciri atau karakteristik populasi, yang digunakan untuk penelitian dengan jumlah populasi sangat besar, untuk menghemat dana, tenaga dan waktu peneliti.

Sehubungan dengan penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *Proportionate Random Sampling* yaitu teknik penentuan sampel secara seimbang mengikuti besar kecilnya masing-masing sub populasi penelitian (Zuldafrial, 2012: 85-86). Berkaitan dengan hal tersebut berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tidak terdapat jumlah (N) sebesar 47 sehingga memilih jumlah (N) terdekat yaitu = 45 pada taraf kesalahan 5% didapat jumlah sampel (S) yaitu = 40, dan berdasarkan hasil penghitungan sejumlah 40 orang siswa kelas X di SMKN 1 Narmada yang bermain Game

Online terbagi dalam beberapa kelas yaitu ditunjukkan pada tabel 3.2 (Sugiyono, 2016: 128-130).

Tabel. 3.5
Jumlah Sampel (Siswa yang bermain Game Online)

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif)	4
2	X TBSM (Teknik dan Bisnis Sepeda Motor)	5
3	X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)	7
4	X MM (Multimedia)	6
5	X ATPH (Agribisnis Tanaman Pangan dan Horticultura)	4
6	X APHP (Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian)	3
7	X AMP (Alat Mesin pertanian)	4
8	X TRRH (Teknik Reklamasi dan Rehabilitasi Hutan)	3
9	X BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran)	4
Total		40

(Sumber: SMKN 1 Narmada Tahun pelajaran 2019/2020)

3.4. Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1. Identifikasi Variabel

Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Zulfadrial (2012: 13-16) mengemukakan bahwa macam-macam variabel adalah antara lain: (a) variabel bebas, adalah yang mengandung gejala dan faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya variabel lain yaitu

variabel terikat, (b) variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, (c) variabel kontrol, adalah variabel yang harus dikendalikan agar tidak mempengaruhi variabel bebas dan terikat, (d) variabel antara, adalah gejala-gejala yang tidak dapat dikontrol tetapi dapat diperhitungkan pengaruhnya terhadap variabel bebas dan terikat, (e) variabel ekstrane, adalah gejala-gejala yang tidak dapat dikontrol dan tidak dapat diperhitungkan.

Berdasarkan hal di atas berkaitan dengan penelitian ini ada dua jenis variabel penelitian yang digunakan yaitu Game Online sebagai variabel bebas (*Independent*) dan Motivasi Belajar sebagai variabel terikat (*Dependent*).

3.4.2. Definisi Operasional Variabel

Menurut Azwar (2014: 74) mengatakan definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang diamati. Dalam pelaksanaan penelitian, batasan atau definisi suatu variabel tidak dapat dibiarkan bersifat *ambiguous*, yakni memiliki makna yang ganda atau tidak menunjukkan indikator yang jelas.

Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi operasional yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

3.4.2.1. Game Online (Negatif)

Game online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bisa dimainkan oleh banyak pemain (multiplayer). Realitas dampak negatif game online dapat dilihat dari

intensitas bermain game online (tinggi) ,waktu bermain game online (tinggi), dan game online yang digemari, sehingga dapat menimbulkan adiksi, mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan/istirahat, pemborosan dan mengganggu kesehatan.

3.4.2.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam belajar. Motivasi belajar ditunjukkan dengan ciri-ciri: teguh dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, cepat bosan dengan tugas yang rutin, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal dan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

3.5. Metode Pengumpulan Data dan Instrument

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2016: 193)

Pengumpulan data dilihat dari tekniknya, dapat dilakukan dengan wawancara, kuesioner, observasi, tes dan dokumentasi (Sundara, 2012: 23).

Berdasarkan hal diatas metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

3.5.1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang sangat efisien bila peneliti tahu pasti dengan variabel-variabel yang akan diteliti dan tahu apa yang diharapkan dari responden tersebut (Sugiyono, 2016: 199).

Menurut Zuldafrial (2012: 50) Angket merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian dengan teknik komunikasi secara tidak langsung dengan responden. Jenis angket bersifat langsung dan tidak langsung, angket bersifat langsung jika angket ditunjukkan untuk meminta keterangan tentang dirinya (responden), sedangkan angket tidak langsung adalah yang ditunjukkan kepada responden untuk meminta keterangan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, berkaitan dengan penelitian ini pemilihan angket sebagai salah satu metode pengumpulan data untuk mendapatkan langsung data tentang Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa di SMKN 1 Narmada. Penggunaan angket bertujuan agar lebih efisien dan dapat memperoleh data dari sumber primer.

3.5.2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mencatat benda-benda tertulis, gambar-gambar, dan lain-lain yang berhubungan dengan objek penelitian (Arikunto, 2008: 116). Sedangkan Sundara (2012: 24) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang

dilakukan dengan cara melalui berbagai dokumen yang ada dan diperlukan oleh peneliti, seperti nilai yang ada pada leger guru, raport, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa pemilihan metode dokumentasi pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data tentang nama-nama siswa, dan profil SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.5.3. Instrument Penelitian

Pada prinsipnya Meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus memiliki alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan dengan instrument penelitian (Sugiyono, 2016: 148). Jadi instrument penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial, yang diteliti.

Jenis Instrumen Penelitian yang digunakan untuk penelitian administrasi, pendidikan dan sosial adalah Non-Tes (Angket) terdapat beberapa bentuk skala sikap yaitu: 1. Skala Likert, 2. Skala Guttman, 3. Rating Skale dan 4. Semantic Deferencial (Sugiyono, 2016: 134).

Bentuk Instrument dalam penelitian ini yaitu Skala Likert. Adapun bentuk skala dari penelitian ini berupa pertanyaan dengan lima alternatif jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Masing-masing jawaban tersebut diberi skor dari 5 smpai 1 jika bentuk pertanyaan yang positif, sebaliknya jika berbentuk pertanyaan yang negatif diberi skor dari 1 sampai 5.

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Instrument Angket Pengaruh Negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020

Variabel	Indikator	Pertanyaan		JML
		Positif	Negatif	
Game Online (X)	Intensitas bermain	1, 6, 11, 12, 16, 21	7, 18, 22, 26	10
	Waktu bermain	3, 8, 9, 13, 17,19, 28	14, 24, 27	10
	Yang digemari	2, 4, 10, 15, 20, 25 29	5, 23, 30	10
Motivasi Belajar (Y)	Teguh dalam menghadapi tugas	1, 8, 15	5, 12, 19	6
	Ulet menghadapi kesulitan	2, 9, 16	6, 13, 20	6
	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3, 10, 17	7, 14, 21	6
	Cepat bosan dengan tugas yang rutin	4, 11	18, 22, 29, 36	6
	Lebih senang bekerja mandiri	30 ,32, 39	23, 25, 37	6
	Dapat mempertahankan pendapatnya	24,31 , 40	26, 33, 38	6
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	27, 41, 47	34, 43, 45	6
	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	28, 42, 44	35, 46, 48	6

3.6. Hasil Uji Coba Lapangan

3.6.1. Menguji Validitas Butir

Validitas intrument penelitian merupakan derajat ketepatan alat ukur untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji tingkat empiris instrument, peneliti mencoba instrument tersebut pada sasaran yang sesuai dengan penelitian. Apabila data yang didapatkan saat uji coba sesuai dengan yang seharusnya berarti instrument tersebut sudah baik atau valid (Zuldafrial, 2012: 21).

Untuk menguji validitas instrument non-tes (kuesioner) penelitian secara empiris dapat digunakan jenis statistika korelasi *Product – Moment* dengan rumus angka kasar sebagai berikut (Arifin, 2017: 257) :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma X \cdot Y - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) \cdot (N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor X dan skor Y

N = banyaknya peserta

X = skor butir

Y = skor total

Berdasarkan hal di atas pada penelitian ini peneliti melakukan uji validasi instrument penelitian menggunakan statistiak *Product-Moment* yaitu teknik korelasi dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25 untuk memudahkan dan mengakuratkan dalam penghitungan ataupun analisis data.

Untuk angket uji coba lapangan di dalamnya terdapat 30 item pernyataan tentang game online dan 48 item pernyataan tentang motivasi belajar, pengujian validitas ini berdasar pada kritria yaitu jika $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ maka butir instrument valid.

Pembahasan hasil uji validitas instrumen dari kedua variabel dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7**Hasil Uji Validasi Instrument Game Online**

No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,312	0,777	Valid
2	0,312	0,763	Valid
3	0,312	0,824	Valid
4	0,312	0,672	Valid
5	0,312	-0,141	Tidak Valid
6	0,312	0,731	Valid
7	0,312	0,393	Valid
8	0,312	0,681	Valid
9	0,312	0,593	Valid
10	0,312	0,611	Valid
11	0,312	0,615	Valid
12	0,312	0,580	Valid
13	0,312	0,606	Valid
14	0,312	0,629	Valid
15	0,312	0,646	Valid
16	0,312	0,391	Valid
17	0,312	0,174	Tidak Valid
18	0,312	0,670	Valid
19	0,312	0,753	Valid
20	0,312	0,571	Valid
21	0,312	0,496	Valid
22	0,312	0,809	Valid
23	0,312	0,791	Valid
24	0,312	-0,110	Tidak Valid
25	0,312	0,515	Valid
26	0,312	0,648	Valid
27	0,312	-0,325	Tidak Valid
28	0,312	0,718	Valid
29	0,312	0,592	Valid
30	0,312	0,179	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel game online yang terdiri dari 30 pernyataan, yang valid berjumlah 25 dan pernyataan yang tidak valid ada 5 yaitu pada no 5, 17, 24, 27 dan 30. Selanjutnya, pernyataan yang

digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 25 pernyataan.

Tabel 3.8

Hasil Uji Validasi Instrument Motivasi Belajar

No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,312	0,841	Valid
2	0,312	0,766	Valid
3	0,312	0,807	Valid
4	0,312	0,222	Tidak Valid
5	0,312	0,199	Tidak Valid
6	0,312	0,378	Valid
7	0,312	0,218	Tidak Valid
8	0,312	0,492	Valid
9	0,312	0,151	Tidak Valid
10	0,312	0,713	Valid
11	0,312	0,581	Valid
12	0,312	0,779	Valid
13	0,312	0,238	Tidak Valid
14	0,312	-0,151	Tidak Valid
15	0,312	0,506	Valid
16	0,312	0,794	Valid
17	0,312	0,556	Valid
18	0,312	-0,064	Tidak Valid
19	0,312	0,477	Valid
20	0,312	0,537	Valid
21	0,312	0,655	Valid
22	0,312	0,348	Valid
23	0,312	-0,085	Tidak Valid
24	0,312	0,194	Tidak Valid
25	0,312	0,426	Valid
26	0,312	0,766	Valid
27	0,312	0,235	Tidak Valid
28	0,312	0,403	Valid
29	0,312	0,394	Valid
30	0,312	0,581	Valid
31	0,312	0,042	Tidak Valid
32	0,312	0,199	Tidak Valid

33	0,312	-0,024	Tidak Valid
34	0,312	0,868	Valid
35	0,312	0,142	Tidak Valid
36	0,312	-0,534	Tidak Valid
37	0,312	-0,042	Tidak Valid
38	0,312	-0,319	Tidak Valid
39	0,312	0,342	Valid
40	0,312	0,357	Valid
41	0,312	0,312	Tidak Valid
42	0,312	0,433	Valid
43	0,312	0,483	Valid
44	0,312	0,443	Valid
45	0,312	0,084	Tidak Valid
46	0,312	0,287	Tidak Valid
47	0,312	0,417	Valid
48	0,312	0,109	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa item pernyataan variabel motivasi belajar yang terdiri dari 48 pernyataan, yang valid berjumlah 27 dan pernyataan yang tidak valid ada 21 yaitu pada nomor 4, 5, 7, 9, 13, 14, 18, 23, 24, 27, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 41, 45, 46 dan 48. Selanjutnya pernyataan yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 27 pernyataan.

3.6.5. Menguji Reliabilitas Instrument

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Reliabilitas berkenaan dengan pernyataan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang diterapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama untuk waktu yang berbeda (Arifin, 2017: 253).

Instrument skor non distrik adalah intrumen pengukuran yang dalam sistem skoringnya bukan 1 dan 0 (satu dan nol), tetapi bersifat gradual, yaitu ada penjeangan skor, mulai dari skor tertinggi sampai skor terendah seperti angket dengan Skala Likert. Untuk skor non distrik analisis reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha-Cronbach* yaitu sebagai berikut (Widoyoko, 2018: 263-264) :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan/soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

X = skor total

Berkaitan dengan penelitian ini dalam uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha-Cronbach* karena instrument berbentuk kuesioner (angket) Skala Likert dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25 untuk memudahkan dan mengakuratkan dalam penghitungan ataupun analisis data.

Selanjutnya untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien reliabilitas instrument pada penelitian ini digunakan patokan sebagai berikut (Sundara, 2012: 63):

$r_{1.1} \leq 0,20$ derajat reliabilitas sangat rendah

$0,20 \leq 0,40$ derajat reliabilitas rendah

$0,40 \leq 0,60$ derajat reliabilitas sedang

$0,60 \leq 0,80$ derajat reliabilitas tinggi

$0,80 \leq 1,00$ derajat reliabilitas sangat tinggi

Berikut ini hasil dari pengujian reliabelitas menggunakan rumus Alpha-Cronbach menggunakan program IMB SPSS 25 terhadap kedua variabel:

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas Instrument Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,941	25

Berdasarkan tabel di atas koefisien reliabilitasnya adalah 0,941 yang berarti berada pada rentang angka $0,80 \leq 1,00$, dapat di interpretasikan bahwa instrument game online memiliki derajat reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 3.10
Hasil Uji Reliabilitas Instrument Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,931	27

Berdasarkan tabel di atas koefisien reliabilitasnya adalah 0,931 yang berarti berada pada rentang angka $0,80 \leq 1,00$, dapat di interpretasikan bahwa instrument motivasi belajar memiliki derajat reliabilitas sangat tinggi.

3.7. Metode Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain sudah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis dari responden, mentabulasi data dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2016: 207).

Pengolahan data penelitian yang sudah diperoleh dimaksudkan sebagai suatu cara mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga dapat dibaca (*Readable*) dan dapat ditafsirkan (*Interpretable*) (Azwar, 2014: 123).

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah analisis statistik. Teknik analisis statistik terdapat dua jenis umum yaitu: *Statistik Deskriptif* dan *Statistik Inferensial* (Sugiyono, 2016: 207). Berkaitan dengan penelitian ini digunakan statistik Deskriptif untuk mendeskripsikan data yang terkumpul dari tiap variabel dan statistik Inferensial untuk menganalisis data dan hasilnya untuk menggeneralisasikan populasi.

3.7.1. Deskripsi Data

Pendeskripsian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik atau diagram dan lain-lain. Untuk itu terlebih dahulu menjelaskan instrument pengumpul data yang digunakan sudah valid dan reliabel, sehingga memenuhi syarat untuk dianalisis (Sundara, 2012: 30).

Lebih lanjut Sundara (2012: 30) menjelaskan bahwa setelah data ditampilkan, selanjutnya menentukan kecenderungan data dengan mencari nilai

mean dan standar deviasi untuk mengetahui frekuensi skor siswa yang dapat dikategorikan dalam skala 3 (tinggi, sedang dan rendah) skala 5 (sangat tinggi, tinggi, sedang, kurang dan sangat kurang) atau skala lainnya.

Berdasarkan hal diatas pendeskripsian data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tabel. Selanjutnya mencari nilai mean dan standar deviasi dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25, kemudian mengelompokan frekuensi skor siswa dalam skala 5 (sangat tinggi, tinggi, sedang, kurang dan sangat kurang).

3.7.2. Uji Prasyarat

Prasyarat untuk dapat melakukan uji hipotesis dalam teknik analisis data maka perlu melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah nilai residual yang dihasilkan terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan rumus jenis konglogrov-smirnov, dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25, dalam hal ini untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal adalah jika signifikan (significance level) lebih besar dari 0,05 ($sign > 0,05$).

3.7.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis terdapat 2 bentuk yaitu pengujian hipotesis direksional (arahnya jelas) atau uji satu pihak (*one tail test*) yang terdiri dari uji pihak kiri dan uji pihak kanan. Sedangkan pengujian hipotesis non direksional (tidak menunjukkan arah yang jelas) atau uji dua pihak (*two tail test*), uji hipotesis jenis

ini tidak mengarahkan pada arah kiri dan kanan akan tetapi mengarah ke dua-duanya (Sundara, 2012: 18).

Menurut Sugiyono (2016: 230) mengatakan bahwa kriteria pengujian hipotesis direksional atau uji pihak kiri (*one tail test*) digunakan apabila kriteria hipotesis nol (H_0) berbunyi lebih besar atau sama dengan (\geq) dan hipotesis alternatifnya (H_a) berbunyi lebih kecil ($<$), kata lebih kecil atau sama dengan sinonim kata paling sedikit atau paling kecil.

Berdasarkan hal diatas untuk menguji hipotesis dan mengetahui signifikansi pada penelitian ini maka dilakukan pengujian hipotesis direksional atau uji pihak kiri (*one tail test*). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji T dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25 dengan tingkat kepercayaan sebesar 0,05 dan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ (t hitung lebih besar dari t tabel) maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh negatif antara X dengan Y.
2. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ (t hitung lebih kecil dari t tabel) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh negatif antara X dengan Y.