



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 8 MTS MA'ARIF BAKUNG UDANAWU
BLITAR**

Prilia Nurdiah Ayu Fitriani¹, Bagus Setiawan²
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia
prilianurdiah@gmail.com , bagssetya@gmail.com

KATA KUNCI

Game Online, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena menurunnya motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain eksperimen semu atau (Quasi Eksperimental Design). Metode pengumpulan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah kuisioner dan tes. Populasi dalam penelitian ini 348 siswa yang bermain game online. jika populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20-25% atau juga bisa lebih. mengingat jumlah populasi yang besar maka peneliti mengambil 22% dari populasi yang ada yakni sebanyak 78 siswa kelas 8. Analisis data kuantitatif berupa uji instrumen validitas dan reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t test dan MANOVA.

PENDAHULUAN

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

Meningkatnya penggunaan internet saat ini ditunjukkan berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia (APJII) yang melakukan survey pada periode 2021-2022 (Yamlean, 2019). Dalam surveinya “Penetrasi dan perilaku pengguna internet di periode 2021-2022” dari data statistik menjelaskan bahwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu sekitar 262 juta, ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode tersebut. Jika dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 196,7 juta orang jumlah tersebut meningkat pada tahun ini yaitu sekitar 77,02%. *Game online* sendiri meraih peringkat ke tujuh pada aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *instan messenger*, situs jejaring sosial, *search enginer*, *berita online*, dan blog (Anggraini, 2018).

Game online sendiri sangat mengikuti arah dari perkembangan zaman, semakin berkembangnya teknologi maka pasar *game online* akan mengalami peningkatan. *Game online* sendiri adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak orang atau pemain yang saling dihubungkan dengan internet. Pecinta *game online* bervariasi mulai dari anak-anak, dewasa maupun siswa sekolah adalah kelompok yang mudah dipengaruhi oleh permainan *online*. Siswa yang sering bermain *game online* akan menyebabkan dampak psikologis untuk melakukannya beberapa kali. Fase dampak psikologis atau dikenal sebagai perasaan ketergantungan pada bermain *game online* akan sangat mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang siswa.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2017 melakukan studi tentang efek video game terhadap aktivitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang beta pada kelompok yang bermain game selama 2-7 jam setiap harinya. Penurunan gelombang beta masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain (Syahrani, 2015). Dengan penurunan gelombang beta menyebabkan seorang pemain game mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gangguan sosialisasi. Siswa ataupun anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak hanya terlepas dari beberapa faktor. Smart dikutip dalam Yonandi (2022) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurangnya kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang salah (Yonandi & Nursalim, 2020). Selain itu penyebab yang sangat mendasar adalah tantangan.

Di dalam sebuah permainan *game* pasti ada tantangan yang membuat orang akhirnya terus menerus ketergantungan dan tidak bisa lepas. Beberapa indikator dalam tahapan meningkatkan motivasi belajar menurut Abin Syamsuddin yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi pada tujuan kegiatan, ketahanan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, tingkat kualifikasi prestasi, arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi, cenderung seseorang akan mudah berhasil sehingga mereka akan berusaha terus menerus sampai mencapai hasil yang ingin dicapai. Sedangkan hasil belajar sendiri juga sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran, karena sebagai tolak ukur daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu hasil belajar para siswa yang bermain *game online* mengalami berbagai penurunan yang signifikan, hal tersebut disebabkan oleh tingkat tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Seperti yang kita tahu motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh beberapa faktor saja namun salah satunya yaitu *game online* yang sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari (Theresia, Setiawati, & Sudiadnyani, 2019). Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong melakukan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian dengan menekankan analisis datanya numerikal (angka) yang dapat diolah dengan metode statistik. Penelitian Kuantitatif memiliki tujuan untuk menguji teori, membangun sebuah fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi secara statistik, menaksir dan meramalkannya hasilnya (Tanzeh, 2011). Jenis penelitian yang digunakan metode penelitian eksperimen dan untuk desain eksperimen peneliti menggunakan desain eksperimen semu atau (*Quasi Eksperimental Design*).

Populasi dalam penelitian yakni seluruh siswa kelas 8 MTS Ma'arif Bakung yang bermain *game online* sebanyak 348 siswa dan Arikuntoro yang memberikan saran dengan mengambil semua sampel apabila subjeknya kurang dari 100, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20-25% atau juga bisa lebih (Arikunto, 2021). Berdasarkan teori tersebut, mengingat jumlah populasi yang besar maka peneliti mengambil 22% dari populasi yang ada sebanyak 78 siswa. Peneliti juga menggunakan probability sampling jenis *Purposive sampling*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan angket. Sedangkan untuk mengukur keduanya menggunakan uji instrumen validitas dan reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t test dan MANOVA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Uji Validitas

Sebelum angket dan tes dibagikan kepada siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian telah dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui bahwasanya instrument tersebut valid atau tidak. Uji validitas terbagi menjadi dua yaitu uji validitas empiris dan uji validitas ahli. Pada penelitian ini validitas ahli dilakukan oleh dosen dari UIN Sayyid Ali Rohmatulloh Tulungagung yaitu Drs. Jani, M.M, M.Pd dan Dita Hendriani, M.A. Serta satu ahli dari guru mata pelajaran IPS yakni ibu Erni Laila Musfinah S.Pd.

Angket tersebut divalidasi untuk mengetahui layak atau tidaknya jika digunakan instrument penelitian. Hasilnya pada 10 tes dan 30 butir pertanyaan yang ada pada angket *Game Online* layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Sedangkan untuk uji validitas empiris soal tes yang sudah dikatakan layak akan diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket merupakan siswa kelas 8 berjumlah 78 orang. Sesudah diuji cobakan hasilnya dengan menggunakan *SPSS 22* maka baru dapat diketahui valid atau tidaknya. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka baru dikatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan tidak valid. Hasil perhitungannya sebagai berikut:

a. Pengaruh *game online*

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 22 for windows*. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas variabel *game online* dengan 78 responden.

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Pengaruh Game Online

No Soal	Nilai Validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0.557	0.227	Valid
2.	0.496	0.227	Valid
3.	0.514	0.227	Valid
4.	0.560	0.227	Valid
5.	0.562	0.227	Valid
6.	0.507	0.227	Valid
7.	0.625	0.227	Valid
8.	0.549	0.227	Valid
9.	0.535	0.227	Valid

10.	0.523	0.227	Valid
11.	0.539	0.227	Valid
12.	0.537	0.227	Valid
13.	0.516	0.227	Valid
14.	0.498	0.227	Valid
15.	0.491	0.227	Valid

Berdasarkan tabel 1 data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam tabel tersebut jumlah responden yaitu 78 maka sesuai dengan signifikan 5% ($db = n-2$) maka dapat dikatakan valid apabila telah lebih dari 0.227. kesimpulannya pada penelitian tersebut berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jadi butir instrument pengaruh *game online* (X) dinyatakan “Valid”.

b. Motivasi Belajar

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 22 for windows*. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas variabel motivasi belajar dengan 78 responden.

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No Soal	Nilai Validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0.574	0.227	Valid
2.	0.615	0.227	Valid
3.	0.495	0.227	Valid
4.	0.551	0.227	Valid
5.	0.505	0.227	Valid
6.	0.527	0.227	Valid
7.	0.576	0.227	Valid
8.	0.488	0.227	Valid
9.	0.477	0.227	Valid
10	0.532	0.227	Valid
11.	0.516	0.227	Valid
12.	0.535	0.227	Valid
13.	0.478	0.227	Valid
14.	0.495	0.227	Valid
15.	0.476	0.227	Valid

Berdasarkan tabel 2 data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam tabel tersebut jumlah responden yaitu 78 maka sesuai dengan signifikan 5% ($db = n-2$) maka dapat dikatakan valid apabila telah lebih dari 0.227. kesimpulannya pada penelitian tersebut berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jadi butir instrument motivasi belajar (Y1) dinyatakan “Valid”.

c. Hasil belajar

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 22 for windows*. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas variabel hasil belajar dengan 78 responden.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

No Soal	Nilai Validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0.466	0.227	Valid
2.	0.550	0.227	Valid
3.	0.630	0.227	Valid
4.	0.491	0.227	Valid
5.	0.613	0.227	Valid
6.	0.571	0.227	Valid
7.	0.595	0.227	Valid
8.	0.635	0.227	Valid
9.	0.624	0.227	Valid
10.	0.670	0.227	Valid

Berdasarkan tabel 4 data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dalam tabel tersebut jumlah responden yaitu 78 maka sesuai dengan signifikan 5% (db = n-2) maka dapat dikatakan valid apabila telah lebih dari 0.227. kesimpulannya pada penelitian tersebut berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jadi butir instrument Hasil belajar (Y2) dinyatakan “Valid”.

Uji Reliability

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliabel secara konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Hasil uji coba reliabilitas instrumen yang dikonsultasikan dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel Interpretasi Reliabilitas dengan Rumus Alpha
Tingkat Korelasi (r) **Tingkat Hubungan**

0,00-0,20	Kurang reliable
0,20-0,40	Agak reliable
0,40-0,60	Cukup reliable
0,61-0,80	reliabel
0,81-1,00	Sangat reliable

Berikut hasil perhitungan uji instrumen penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam SPSS 22 for windows.

Tabel 5
Hasil uji reliabilitas pengaruh game online
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.819	15

Berdasarkan tabel 5 tersebut, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka rtabel senilai 0.819 dan tergolong nilai 0.81 – 1.00 maka hasil tersebut sangat reliabel.

Tabel 6
Hasil Uji reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.810	15

Berdasarkan tabel 6 tersebut, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka rtabel senilai 0.810 dan tergolong nilai 0.81 – 1.00 maka hasil tersebut sangat reliabel.

Tabel 7
Hasil Uji reliabilitas Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.787	10

Berdasarkan tabel 7 tersebut, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka rtabel senilai 0.787 dan tergolong nilai 0.61- 0.80 maka hasil tersebut reliabel.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas akan digunakan untuk mengetahui bahwsanya distribusi penelitian tidak akan menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Untuk menguji normalitas tersebut peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov IBM SPSS 22 for Windows*.

Uji normalitas menggunakan kriteria jika *Asymp. Sig.(2-tailed) > 0,05* maka, data berdistribusi normal. Sedangkan *Asymp.Sig. (2-tailed) < 0,05* maka distribusi tersebut dikatakan tidak normal.

Tabel 8
Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	Kelas eksperimen	.128	39	.109	.954	39	.110
	Kelas kontrol	.126	39	.119	.974	39	.493

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa nilai signifikan dari uji normalitas kelas eksperimen motivasi belajar adalah 0.109, sehingga nilai signifikan dari kelas eksperimen motivasi belajar juga lebih besar dari 0.05 atau ($0.109 > 0.05$) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 9
Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar

Tests of Normality						
Kelas	Statistic	Df	Sig.	Kolmogorov-Smirnov ^a		
				c	f	Sig.
Kelas eksperimen	.136	39	.065	.951	9	.091
asil Kelas kontrol	.139	39	.056	.938	9	.033

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa nilai signifikan dari uji normalitas kelas eksperimen hasil belajar adalah 0.065, sehingga nilai signifikan dari kelas eksperimen hasil belajar juga lebih besar dari 0.05 atau ($0.065 > 0.05$) maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak (Sudaryono, 2011). Data yang akan diuji merupakan hasil dari nilai angket dan tes dengan menggunakan kriteria jika nilai signifikan ($\text{sig} > 0,05$) maka (H_0) dapat diterima dan berarti homogen. Sedangkan jika taraf signifikan ($\text{sig} < 0,05$) maka (H_0) ditolak berarti data tersebut tidak homogen.

Tabel 10
Hasil Uji Homogenitas pengaruh game online terhadap motivasi belajar

Test of Homogeneity of Variances			
motivasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	76	.983

Dari tabel 10 diketahui bahwa angka *Levene Statistik* dari variabel X terhadap variabel Y1 yaitu 0.983 sedangkan probabilitasnya atau signifikansinya adalah 0.983, dengan signifikan lebih besar dari 0.05 atau ($0.983 > 0.05$). jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima yang berarti kelas homogen.

Tabel 11
Hasil uji homogenitas pengaruh game online terhadap hasil belajar

Test of Homogeneity of Variances			
hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.008	1	76	.928

Dari tabel 12 diketahui bahwa angka *Levene Statistik* dari variabel X terhadap variabel Y2 yaitu 0,008 sedangkan probabilitasnya atau signifikansinya adalah 0.928, dengan signifikan

lebih besar dari 0.05 atau ($0.928 > 0.05$). jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima yang berarti kelas homogen.

Uji Hipotesis

Uji T-tes

Uji T-tes dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar ips siswa. Uji yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 22 for windows* yaitu dengan uji *independent samples tes*.

Hipotesis yang akan diuji yaitu:

1. Motivasi Belajar Siswa

H_a : ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

H_0 : tidak adanya pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

2. Hasil Belajar IPS

H_a : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap hasil belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

H_0 : tidak adanya pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap hasil belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 diterima dan H_0 ditolak

2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut ini hasil uji hipotesis dengan menggunakan *SPSS 22 for windows*:

a. Pengujian hipotesis motivasi belajar ips siswa

Hasil Analisa uji t-test terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 12
Uji – t motivasi belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	.000	.983	3.681	76	.000	5.128	1.393	2.353	7.903
	Equal variances not assumed			3.681	75.537	.000	5.128	1.393	2.353	7.903

Dari tabel output *t-test* motivasi belajar siswa diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah 0.000. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan pada game online terhadap motivasi belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung. Udanawu Blitar

b. Pengujian hipotesis hasil belajar IPS

Hasil Analisa uji t-test terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13
Uji – t Hasil belajar IPS

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means										
		Sig.	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Difference	Upper
					Lower	Upper				
Hasil	Equal variances assumed	.008	.928	2.171	.76	.033	.718	.331	.059	1.377
	Equal variances not assumed			2.171	75.980	.033	.718	.331	.059	1.377

Dari tabel output t-test hasil belajar ips siswa diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah 0.033. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0.033 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan game online terhadap hasil belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Uji MANOVA

Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji MANOVA. Dimana uji MANOVA merupakan suatu uji statistic yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif. Analisis tersebut disebut *multivariate annova*.

Sedangkan MANOVA merupakan uji yang digunakan untuk penelitian yang memiliki pengaruh dari berbagai perlakuan terhadap lebih dari satu respon (Widiharih, 2001).

Tabel 14
Uji MANOVA motivasi dan hasil belajar IPS

Multivariate Tests ^a							
Effect	Value	F	Hypothesis			Partial Eta Squared	
			s df	Error df	g.		
Intercept	Pillai's Trace	.988	3112.38 _{5^b}	2.000	75.000	000	.988
	Wilks' Lambda	.012	3112.385 _b	2.000	75.000	000	.988
	Hotelling's Trace	82.997	3112.38 _{5^b}	2.000	75.000	000	.988
	Roy's Largest Root	8	31	2.00	7		.98
Kelas	Pillai's Trace	.204	9.610 ^b	2.000	75.000	000	.204
	Wilks' Lambda	.796	9.610 ^b	2.000	75.000	000	.204
	Hotelling's Trace	.256	9.610 ^b	2.000	75.000	000	.204
	Roy's Largest Root	.256	9.610 ^b	2.000	75.000	000	.204

a. Design: Intercept + kelas
 b. Exact statistic

Berdasarkan tabel hasil analisis bahwa sig. pada kolom kelas yang diuji dengan Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root menunjukkan angka signifikan 0.000 dimana nilai tersebut lebih signifikan kurang dari 0.005 atau $0.000 < 0.05$ jadi keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Pembahasan

Pengaruh game online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 8 MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

Dilihat dari hasil uji prasyarat dengan menggunakan normalitas dan homogenitas dengan bantuan IMB SPSS Statistic 22 data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai Asymp Sig. Jika $Asymp.Sig > 0,05$ maka data tersebut dikatakan normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorof Smirnov. Hasil pengujian untuk data nilai angket pengaruh game online terhadap motivasi sebesar 0,109 karena nilai $Asymp.Sig > 0,05$ maka data angket penelitian ini dikatakan "normal". Uji selanjutnya yaitu uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai Sig. 0,983, dengan Sig lebih besar dari 0,05 atau Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji independent Sample t-test. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima H_a ditolak.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 tolak H_a diterima

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig. (2-tailed) $<0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Madya Nefriza Mitra (2019), yang berjudul "Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi dan Hasil belajar Siswa di SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi". Pada penelitiannya Madya menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah yang ia tetapkan. Hasilnya perhitungannya nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,029 dimana nilai signifikansi $<0,05$ dengan pengambilan keputusan apabila nilai $>0,05$ maka H_0 terima H_a ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain game online terhadap Prestasi belajar. Berdasarkan uraian diatas *game online* sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal itu sesuai dengan teori Hamzah Uno dalam M.Syarif Sumantri yang menyatakan bahwasanya "motivasi belajar merupakan dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin dicapainya" (Sumantri, 2015). Jika siswa tidak melakukan dorongan terhadap diri sendiri untuk mendapatkan hasil yang lebih baik mereka akan lebih cenderung tidak bisa memahami sesuatu, menganalisis dan membuat keputusan yang dapat mengelola motivasi dalam diri mereka.

Seperti yang kita tahu motivasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang ditekankan terhadap peserta didik guna memunculkan semangat baru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat saat peneliti berada dilapangan dimana banyak sekali siswa yang mengeluh, kurang konsentrasi, asik main sendiri ketika peneliti memberikan angket pada mereka. Peneliti memberikan angket tersebut dengan tujuan untuk melihat dan mengetahui seberapa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mereka.

Hal tersebut sejalan dengan teori Abraham H. Maslow yang berpendapat bahwa susunan hierarki kebutuhan itu merupakan organisasi yang mendasari motivasi manusia. Semakin individu itu mampu memuaskan kebutuhan yang relative tinggi, maka individu itu semakin mampu mencapai individualitasnya artinya lebih matang kepribadianya (Malow, 1954).

Hal tersebut juga sejalan dengan teori Brophy menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik yang berarti dan bermanfaat, serta mencoba mendapatkan manfaat akademis dari kegiatan akademik tersebut.

Pengaruh game online terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Berdasarkan penyajian dan analisis data penelitian oleh peneliti yang dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai Asymp Sig. Jika Asymp.Sig $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorof Smirnov. Hasil pengujian untuk data nilai tes pengaruh game online terhadap hasil belajar sebesar 0,065 karena nilai Asymp.Sig $> 0,05$ maka data nilai tes penelitian ini dikatakan "normal". Uji selanjutnya yaitu uji homogenitas data nilai tes. Hasil homogenitas data nilai tes diperoleh nilai Sig. 0,928, dengan Sig lebih besar dari 0,05 ($0,928 > 0,05$) atau data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji independent Sample t-test. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka HO diterima Ha ditolak.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka HO tolak Ha diterima

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,033. Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada game online terhadap Hasil belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Ali yang berjudul "Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019". Pada penelitiannya Zulfikar menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah yang ia tetapkan. Hasilnya perhitungannya nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,032 dimana nilai signifikansi < 0,05 dengan pengambilan keputusan apabila nilai > 0,05 maka HO terima Ha ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar.

Beberapa hal tersebut didukung oleh peneliti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun di kelas tersebut memiliki persamaan yakni nilai mereka yang tidak menyukai *game online* lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menyukai *game online*. Berdasarkan uraian diatas *game online* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal itu sesuai dengan teori Benyamin S. Bloom bahwasanya belajar mencakup kemampuan kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mengkreasi), kemampuan afektif (menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, karakterisasi menurut nilai), dan kemampuan psikomotorik (meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalis) (dan Kebudayaan, 2017). Saat peneliti berada dilapangan dimana banyak sekali siswa yang mengeluh, dan merasa terbebani serta asik main sendiri ketika peneliti memberikan tes soal pada mereka padahal soal tersebut sudah disesuaikan. Sehingga hasil dari soal tes mereka tergolong dibawah rata rata atau bisa dikatakan mengganggu nilai kognitif mereka.

Hal tersebut juga diperkuat oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2016).

Berdasarkan paparan hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwasanya penelitian selaras dengan hipotesis Ha. Hal tersebut dapat dilihat saat peneliti berada dilapangan dimana banyak sekali siswa yang mengeluh, dan merasa terbebani serta asik main sendiri ketika peneliti memberikan tes soal pada mereka. Peneliti memberikan soal tes tersebut dengan tujuan untuk melihat dan mengetahui seberapa pengaruh *game online* terhadap hasil belajar ips mereka dan pada akhirnya hasil yang diperoleh kurang memenuhi standart.

Pengaruh Game Online terhadap Motivasi dan hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar pada dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan variabel terikatnya yaitu motivasi dan hasil belajar IPS. Peneliti juga menggunakan program *IBM SPSS 22 Statistik for Windows*.

Berdasarkan hasil MANOVA, menunjukkan bahwa nilai Sig.(2- tailed) adalah 0.000. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0.000 < 0.05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya (variabel x) berpengaruh pada dua variabel dependen (y_1 dan y_2). Disimpulkan dengan adanya *game online* menjadikan siswa kurang antusias terhadap pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima dilihat dalam signifikansi $< 0,05$.. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 37% (Wicaksono, 2022).
2. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan $0,033 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima dilihat dalam signifikansi $< 0,05$.. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap hasil belajar Ips 6%
3. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap Motivasi dan hasil belajar siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian pengambilan keputusan dengan Uji MANOVA yaitu $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima jika dilihat dalam signifikansi $< 0,05$.. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar Ips siswa kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar sekitar 42% (Susetyo, 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rizki. (2018). Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak. *Welfare: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 7(2).
- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan. (2017). *Pusat Penilaian Pendidikan*.
- Malow, Abraham. (1954). *Motivation And Personality New York*. Harper And Brothers.
- Sudaryono, Sudaryono. (2011). Aplikasi Analisis (Path Analysis) Berdasarkan Urutan Penempatan Variabel Dalam Penelitian. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(4), 391–403.
- Sumantri, Mohamad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Susetyo, Susetyo. (2023). Application Of Project-Based Learning Models In Learning To Write Proposal In Semester V Students. *Journal Of Social Science (Joss)*, 2(2), 315–332.
- Syahrhan, Ridwan. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Tanzeh, Ahmad. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Theresia, Elizabeth, Setiawati, Octa Reni, & Sudiadnyani, Ni Putu. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *Psyche: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.
- Wicaksono, Agus Purwo. (2022). Policy Effectiveness: Indonesia-China Defense Cooperation Study. *Journal Of Social Science (Joss)*, 1(3), 139–152.

- Widiharih, Tatik. (2001). Analisis Ragam Multivariat Untuk Rancangan Acak Lengkap Dengan Pengamatan Berulang. *Jurnal Matematika Dan Komputer*.
- Yamlean, Yoseva. (2019). *Clickbait Journalism Dan Pelanggaran Etika Jurnalistik (Studi Kasus Pelanggaran Etika Jurnalistik Dalam Praktik Clickbait Pada Media Online Jogja. Tribunnews. Com Periode 1 Maret 2019-30 April 2019)*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Yonandi, Rizki, & Nursalim, Mochamad. (2020). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya). *Jurnal Bk Unes*, 11(5), 766.