

**HUBUNGAN KECANDUAAAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SEJARAH SISWA SMP N 13 PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (SI)**



**OLEH
RENI FRANSISKA
2007/84539**

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGARI PADANG
2012**

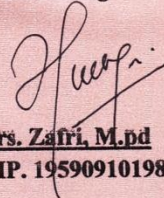
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMPN 13 Padang
Nama : Reni Fransiska
NIM/BP : 84539/2007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2012

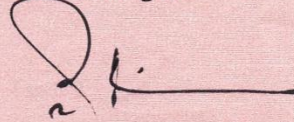
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Zafri, M.pd
NIP. 195909101986031003

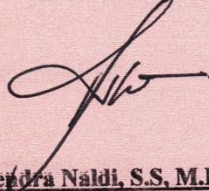
Pembimbing II



Drs. Wahidul Basri, M.pd
NIP. 195905221986021001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Hendra Naldi, S.S, M.Hum
NIP. 196909301996031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

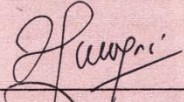
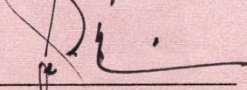
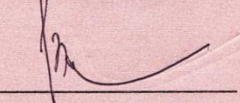
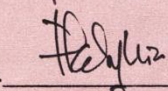
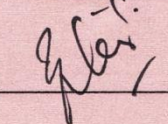
*Dinyatakan lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*

**“Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Sejarah
siswa SMP N 13 Padang”**

Nama : Reni Fransiska
Nim/BP : 84539/2007
Jurusan : Sejarah
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Zafri,M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Wahidul Basri,M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Buchari Nurdin,M.Si	3. 
4. Anggota : Ike Sylvia,S.IP,M.Si	4. 
5. Anggota :Drs. Gusrareli	5. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reni Fransiska
NIM/BP : 84539/2007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya dan pemikiran saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Diketahui oleh

Ketua Jurusan Sejarah



Hendra Naldi, S.S, M.Hum
NIP. 196909301996031001

Padang.....2012

at Pernyataan



Reni Fransiska
NIM. 84539

ABSTRAK

Reni Fransiska (2007/84539). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Sejarah di SMP N 13 Padang. Skripsi. Jurusan Sejarah – FIS UNP Padang. 2012.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa SMP N13 Padang, dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan di rumah, rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya kecanduan bermain game online. Sehubungan dengan itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan Game Online dengan belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang.

Jenis penelitian ini *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII SMP N 13 Padang berjumlah 150 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang yang ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Cluster Random Sampling*. Data kecanduan game online dan motivasi belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment dan untuk kontribusinya menggunakan koefisien determinan.

Dari analisis data hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi $r_{hitung} -0,549 > r_{tabel} 0,254$. Bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMP N 13 Padang dengan koefisien determinan sebesar 30,14%.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan bermain Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang.

Berdasarkan kesimpulan, disarankan kepada guru untuk berperan aktif mengawasi siswa dalam bermain game online. Dengan memberikan gambaran manfaat dan kerugian bermain game online terhadap kegiatan belajar yang pada akhirnya akan menurunkan motivasi belajar siswa untuk belajar dan memantau kehadiran siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Melarang siswa bermain game online yang akan membuat siswa kecanduan, sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah dengan rasa syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah, rahmat dan karunia-Nya. Dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: “Hubungan Kecanduaan Game online dengan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMP N 13 Padang”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Penulis menyadari bahwa dengan terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Zafri, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Wahidul Basri, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Buchari Nurdin, M.Si. Bapak Drs. Gusraredi dan Ibu Ike Sylvia. S, IP, M.Si. selaku penguji yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran dan perhatian untuk menguji demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Hendra Naldi, SS, M.Hum selaku pimpinan Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf pengajar yang telah menyetujui penulisan skripsi ini.
4. Bapak Etmi Hardi, M.Hum dan seluruh bapak/ibu dosen sejarah yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai selama penulis belajar sejarah di jurusan sejarah.
5. Kantor Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberi izin tempat penelitian.
6. Bapak Drs Rumawi Irawan, M.Pd sebagai Kepala sekolah SMP N13 Padang, beserta guru, karyawan atau karyawan dan siswa SMP N 13 Padang Tabing yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.

7. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan Sejarah Angkatan 07 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan semua pihak yang ikut memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa ucapan terima kasih penulis pesembahkan kepada Alm ayahanda, Almh ibunda tercinta, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih semoga jasa baik Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu serta rekan-rekan semuanya mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pengelola pendidikan di masa yang akan datang dan dapat menambah khasanah keilmuan kita bersama. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayahnya kepada kita semua.

Padang, Juli 2012
Penulis

RENI FRANSISKA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah dan Perumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II. Kajian Teori, dan Kerangka Konseptual	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Motivasi	11
2. Game Online	16
3. Kecanduan Game Online	19
B. Teori Belajar Sosial	25
C. Kerangka Pemikiran.....	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III. Metode Penelitian	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Definisi Operasional Variabel.....	36
G. Instrumen Penelitian	37
H. Teknik Analisa Data.....	42

BAB IV Hasil Penelitian.....	47
A. Deskripsi Data	47
B. Analisa Inferensial.....	55
C. Pembahasan.....	57
D. Implikasi.....	63
E. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V Penutup.....	66
A. Simpulan	65
B. Saran.....	67

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Populasi Penelitian.....	33
2. Distribusi Sampel Penelitian.....	35
3. Data Skor Jawaban Setiap Pertanyaan Berdasarkan Sifatnya.....	37
4. Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen	38
5. Interpretasi Nilai r	45
6. Deskripsi Data Penelitian Kecanduan Game Online	48
7. Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar Siswa	49
8. Klasifikasi Motivasi Belajar.....	51
9. Distribusi Frekuensi Skor Kecanduan Game Online	52
10. Klasifikasi Kecanduan Game Online	54
11. Rangkuman Pengujian Normalitas.....	55
12. Rangkuman Hasil Analisis Korelasi	56

DAFTAR GAMBAR

1. Histogram Motivasi Belajar	49
2. Histogram Kecanduan Game Online	53

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angaket Uji Coba Penelitian`	70
2. Reliability Kecanduan Game Online	77
3. Reliability Motivasi Belajar	79
4. Angket Penelitian.....	81
5. Tabulasi Penelitian Motivasi Belajar	88
6. Tabulasi Penelitian Kecanduan Game Online	90
7. Frekuensi Penelitian.....	92
8. Uji Normalitas.....	95
9. Hubungan X dengan Y.....	95
10. Hubungan X1 dengan Y.....	96
11. Hubungan X2 dengan Y.....	96
12. Hubungan X3 dengan Y.....	97
13. Hubungan X4 dengan Y.....	97
14. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial.....	106
15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	107
16. Surat Izin Penelitian dari Sekolah.....	108
17. Foto Penelitian	108

BAB 1

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menghadapi masalah yang kompleks dan selalu berubah, karena yang menjadi sasaran dalam pelaksanaannya adalah manusia. Perkembangan dunia yang semakin pesat bahkan dari berbagai aspek kehidupan, hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda. Oleh karena itu, pendidikan menuntut adanya pengembangan dan pembaharuan. Kualitas dan mutu pendidikan menjadi topik yang sering didiskusikan, akan tetapi kenyataan masih menunjukkan kualitas pendidikan Indonesia masih di bawah mutu pendidikan Negara di dunia, baik di Asia maupun dunia.

Menurut Undang – Undang sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dengan demikian proses pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang. Melalui pendidikan manusia dituntut untuk berpikir, bersikap, dan bertindak serta melaksanakan setiap peran dalam hidupnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan

adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku dapat tercermin pada prestasi belajar siswa.

Sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional, salah satu materi pelajaran yang di ajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah sejarah, pelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses dan perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa sekarang. Sidi Gazalba (1981: 86) mengatakan bahwa dengan belajar sejarah kita mengerti masa lalu membawa pengertian masa kini, kepastian masa kini, melahirkan rencana untuk masa akan datang, hal tersebut menunjukkan bahwa belajar sejarah sangat penting. Namun pada saat sekarang ini banyak siswa-siswa yang menganggap pembelajaran sejarah sangat membosankan ditambah lagi dengan adanya pengaruh teknologi yang semakin membuat motivasi dan keinginan siswa untuk belajar sangat rendah sekali.

Dalam Permen Diknas No. 22 tahun 2006 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, di sebutkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah:

1. Membangunkan kesadaran peserta didik tentang kesadaran waktu, tempat, yang merupakan sebuah proses di masa lampau masa kini dan masa depan

2. Melatih daya pikir kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada peserta didik dari ilmiah dengan metode ke ilmuuan
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan berproses hingga kini dan masa akan datang
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari Bangsa dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai kehidupan

Belajar adalah proses yang di arahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui pengalaman. Dalam pengajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa. Kedudukan siswa dalam pengajaran adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek, maka inti dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Sardiman (1986: 24), menyatakan bahwa belajar akan lebih efektif bila didorong dengan motivasi, keinginan dan juga kesadaran siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Sedangkan motivasi itu sendiri adalah sebagai faktor pendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan, baik untuk melakukan proses belajar mengajar.

Pada proses belajar mengajar di sekolah salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah motivasi belajar siswa, karena motivasi memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Motivasi dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan yang diungkapkan Prayitno (1989: 8), bahwa motivasi merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai sesuatu yang mengarahkan aktifitas siswa kepada tujuan belajar, siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai energi untuk melakukan kegiatan belajar

Siswa akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya ada keinginan untuk belajar inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal (1) mengetahui apa yang akan di pelajari (2) mengapa hal tersebut perlu dipelajari (Sardiman.2004:39) pada dua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar sebab tanpa motivasi kegiatan belajar sulit untuk berhasil

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa diantaranya yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal yaitu faktor dalam diri manusia, berupa sikap, kepribadian, pendidikan, pengalaman, pengetahuan dan cita-cita. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri manusia berupa kepemimpinan, dorongan atau bimbingan, dan kondisi lingkungan. Faktor lingkungan dapat berupa pengaruh teknologi salah satunya permainan game online (Herzberg dalam Pujadi, 1959).

Pada zaman globalisasi saat sekarang ini banyak hal-hal yang dapat meningkatkan dan menurunkan motivasi siswa untuk belajar salah satunya adalah dengan berkembangnya internet,

Kecendrungan meningkatnya akses internet ditengah masyarakat yang heterogen membuktikan media baru ini sangat diminati, berdasarkan artikel yang ditulis oleh Myrna yang berjudul Media Tradisional VS New Media Kompas, tanggal 25 tahun 2009, mengatakan bahwa sekitar 25 juta orang kira-kira 11 persen dari 228 juta orang penduduk Indonesia saat ini memiliki akses internet.

Perkembangan teknologi informasi tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global namun secara materi mengembangkan ruang gerak baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan nyata dan kehidupan di dunia maya (Bungin, 2008: 160).

Seiring dengan perkembangan waktu dan modernisasi, internet menjadi sebuah kebutuhan dan aktifitas tetap manusia sebagai anggota masyarakat, selain menjadi tuntutan sebuah profesi, perkembangan ilmu pengetahuan, berita, dan juga sebagai hiburan, kecanggihan dari inovasi internet yang membuka kesempatan berbagai orang untuk menciptakan berbagai macam situs web, salah satunya Game Online. Game Online adalah sebuah permainan yang menantang para penggunanya untuk mengatur strategi, mengatur serangan dan masih banyak lagi hal-hal yang lain untuk menarik penggunanya.

Permainan game online, jika dilakukan secara terus menerus akan dapat menurunkan motivasi anak untuk belajar, karena mereka lebih asyik untuk bermain dari pada mengerjakan tugas sekolah dan juga melupakan kewajibannya sebagai peserta didik.

Penyebaran game online sangat cepat terutama dalam beberapa tahun terakhir, permainan ini sangat mudah ditemui diwarnet – warnet manapun, tidak hanya di kota – kota besar seperti di kota Padang ini. Namun di kota – kota kecil juga sudah banyak warnet-warnet yang menyediakan permainan game online. Berdasarkan artikel yang di tulis oleh Ganda Eka yang berjudul “*Tiada Hari Tanpa Game Online*”, Padang Ekspres, minggu, tanggal 30 tahun 2011 menyatakan bahwa pertumbuhannya warung internet di kota padang hingga Maret 2011, Ikatan Warnet Padang (Iwapa) mencatat, jumlah warnet di Padang 750 warnet

Baroto (2007) menyebutkan berbagai permainan yang ada di internet sekarang ini (*games, playstation, dan computer*) sedikit yang memiliki manfaat justru banyak yang memberikan efek negatif terhadap siswa. Aplikasi *games* yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran, memang dapat meningkatkan daya analisa anak, mendorong rasa keingintahuan (*curiosity*) anak, meningkatkan daya koordinasi dan sinkronisasi pikiran serta kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi, yang menjadi permasalahan adalah ketika seseorang siswa bermain Game Online secara

berlebihan. berlebihan dapat diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik bagi siswa-siswa yang bermain Game Online sehingga melupakan belajarnya. Jika hal ini terus terjadi maka motivasi siswa untuk belajar akan terus menurun. Berdasarkan sumber berita dari Detiknet pada tanggal 6 Februari 2009 lalu, memberitakan bahwa pengguna game online di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai 6 juta orang.

SMP N 13 Padang merupakan salah satu sekolah yang anak-anaknya terdeteksi bermain Game Online, hal ini terlihat dari banyak siswa-siswanya bermain Game Online di warnet-warnet dekat sekolah. Salah satunya adalah warnet Cafe net dekat Asrama Haji Tabing. Beberapa siswa siswa SMPN 13 Padang yang penulis wawancarai, mereka mengaku lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain Game Online dari pada mengulang pelajarannya di rumah. Pada saat jam sekolah usai, bukannya mereka pulang ke rumah namun lebih memilih pergi ke warnet untuk bermain Game Online.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMP N 13 Padang, Anak-anak yang bermain game online sering melupakan tugas-tugasnya dan lalai dalam membuat tugas sekolahnya, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru sejarah SMP N 13 Padang, ketika

proses belajar mengajar berlangsung sebagian dari siswa kurang konsentrasinya dalam belajar.

Bahkan ketika diberi tugas oleh guru untuk mengerjakan soal-soal latihan dari LKS di rumah. Mereka sering mengatakan lupa untuk membuatnya, bahkan yang lebih parahnya lagi anak-anak yang tidak membuat tugas, mereka mencontek punya temanya yang sudah siap terlebih dulu. Hal ini dapat disimpulkan menurunnya motivasi siswa untuk belajar sejarah disebabkan karena asyiknya siswa-siswa bermain game online yang membuat mereka lalai akan tugas-tugasnya sebagai peserta didik,

Dalam pembelajaran sejarah idealnya siswa mempunyai motivasi yang tinggi, siswa hendaknya mengetahui pentingnya pembelajaran sejarah karena berguna bagi kehidupan masyarakat. Materi sejarah beda dari materi pelajaran yang lain, yang mana sejarah tidak hanya sekedar dipelajari, namun juga harus dipahami dan menganalisa bagaimana proses terjadinya suatu peristiwa. dan mengaitkan dengan masa sekarang, maka untuk itu didalam proses belajar mengajar siswa dituntut lebih berkonsentrasi dan fokus terhadap pelajaran.

Dari berbagai bentuk permainan game online yang berkembang pada saat ini akan berdampak pada siswa,. Game online jika dimpergunakan secara beelebihan, akan mempengaruhi motivasi dan keinginan anak untuk belajar, oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai ”

Hubungan Kecanduaan Game Online Dengan Motivasi belajar Sejarah siswa SMP N 13 Padang”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pembelajaran sejarah di SMP N 13 Padang sebagai berikut:

1. Motivasi siswa untuk belajar sejarah rendah
2. Siswa-siswa lalai membuat tugas sekolahnya
3. Siswa-siswa tidak serius mengerjakan tugas sekolahnya dengan baik
4. Siswa-siswa yang sering terlibat dalam permainan Game Online tidak belajar secara baik dan lalai akan tugas sekolahnya.
5. Banyaknya siswa-siswa SMP N 13 Padang yang bermain Game Online secara berlebihan.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 13 Padang, dikarenakan di sekolah ini banyak siswanya yang kecanduan bermain game online.
2. Objek yang diteliti adalah Perpengaruh Game Online terhadap motivasi belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang

Berdasarkan Permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan kecanduan Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMP N 13 Padang.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan buat SMP 13 Padang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat peraturan mengenai kedisiplinan murid di sekolah.
3. Bagi siswa untuk membantu mereka dalam meningkatkan motivasi untuk belajar sejarah di sekolah.
4. Bagi para peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai informasi awal sekaligus bahan perbandingan penelitian lanjutan