

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN
DI SMA NEGERI 1 LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh

AYNIL SYAFITRI

11687 / 2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**


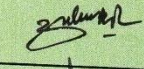
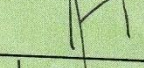
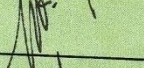
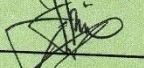
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Penggunaan *Game Online* dan Motivasi Belajar Terhadap
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMA
Negeri 1 Lubuk Basung.
Nama : Aynil Syafitri
NIM/BP : 11687/2009
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	TandaTangan
Ketua	: Dra. Fetri Yeni, J. M.Pd	1. 
Sekretaris	: Dra. Zuliarni	2. 
Anggota	: Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd	3. 
Anggota	: Novrianti, S.Pd, M.Pd	4. 
Anggota	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Aynil Syafitri, 11687 : Hubungan Penggunaan *Game Online* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Lubuk Basung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung pada taraf 0,05.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan korelasi ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Lubuk Basung yang berjumlah 919. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 92 orang yang ditentukan dengan menggunakan sampel acak dan untuk menentukan sampel perkelasnya menggunakan teknik *stratified random sampling*. Teknik pengumpul data adalah angket. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *pearson product moment* dan untuk kontribusinya menggunakan koefisien determinan.

Hasil penelitian ini pada tingkat kepercayaan 95% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan. Hasil ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis rumus *product moment correlation* dengan perolehan hipotesis 1 $r_{hitung} = 0,301 > 0,207$ pada 0,05 yang berarti terdapatnya hubungan antara *game online* (X_1) dengan hasil belajar (Y). hipotesis 2 $r_{hitung} = 0,523 > 0,207$ pada 0,05 yang berarti terdapatnya hubungan antara motivasi (X_2) dengan hasil belajar (Y), dan hipotesis 3 $r_{hitung} = 0,807 > r_{tabel} = 0,207$ pada 0,05 yang berarti terdapatnya hubungan antara *game online* (X_1) dan motivasi (X_2) dengan hasil belajar (Y). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Penggunaan *Game Online* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Ibu Dra Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra Zuliarni selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
4. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.

5. Dekan Staf tata usaha Fakultas Ilmu Pendidikan UNP yang telah mengeluarkan surat izin penelitian.
6. Kepala sekolah beserta wakil kepala sekolah SMAN 1 Lubuk Basung.
7. Guru-guru Kewarganegaraan SMAN 1 Lubuk Basung yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa kepada orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga menyelesaikan studi ini.
9. Buat rekan-rekan yang memberikan dorongan dan masukan dalam penulisan skripsi ini, serta teman-teman seperjuangan BP 2009 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Hakekat Belajar.....	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Hakekat Belajar	13
2. <i>Game Online</i>	14
a. Pengertian <i>game online</i>	14
b. Tahap-tahap bermain	16
c. Ciri-ciri <i>game</i>	17
d. Macam-macam <i>game</i>	18
e. Jenis-jenis <i>game online</i>	18
f. Dampak <i>game online</i>	21
3. Motivasi Belajar	22
a. Pengertian Motivasi	22

b. Ciri-ciri Motivasi	25
c. Fungsi Motivasi	25
d. Peranan Motivasi dalam belajar	26
4. Kawasan Teknologi Pendidikan	27
5. Hasil belajar	31
6. Hakekat dan pengertian kewarganegaraan.....	33
B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel.....	39
C. Variabel Penelitian	41
D. Jenis dan Sumber Data	41
E. Alat Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian	43
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	52
1. Distribusi Data <i>game online</i>	53
2. Distribusi Data motivasi belajar	55
3. Distribusi Data Hasil Belajar.....	57
B. Uji Pesyaratan Analisis.....	58
C. Pengujian Hipotesis	62
D. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata nilai kewarganegaraan.....	7
2. Populasi dan sampel Penelitian.....	40
3. Daftar skor pernyataan berdasarkan sifat	43
4. Deskripsi Data Responden Variabel X dan Y.....	52
5. Distribusi Frekuensi Skor game online	53
6. Distribusi Frekuensi Skor motivasi belajar	55
7. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	37
2. Histogram Skor Data Game Online	54
3. Histogram Skor Data Motivasi Belajar	56
4. Histogram Skor Hasil Belajar	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi – Kisi Penelitian	77
2. Angket Penelitian	78
3. Rekapitulasi Angket Uji Coba Penelitian Variabel X_1	84
4. Rekapitulasi Angket Penelitian Variabel X_1	88
5. Rekapitulasi Angket Uji Coba Penelitian Variabel X_2	92
6. Rekapitulasi Angket Penelitian Variabel X_2	96
7. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Uji Coba X_1	100
8. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Penelitian X_1	101
9. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Uji Coba X_2	102
10. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data Penelitian X_2	103
11. Tabel Penolong Menghitung Statistik	104
12. Statistik Distribusi X_1 , X_2 dan Y	107
13. Deskripsi Data Statistik X_1 , X_2 dan Y	108
14. Uji Persyaratan Analisis	110
a. Uji Normalitas	110
b. Uji Homogenitas	122
c. Uji Linearitas Dengan Regresi Sederhana	125
15. Uji Persamaan Regresi Ganda	139
16. Statistik Analisis Hipotesis	143
17. Tabel Nilai r Product Moment	147
18. Tabel Nilai z	148
19. Tabel Nilai Chi Kuadrat	149
20. Tabel Nilai Distribusi F	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menghadapi masalah yang kompleks dan selalu berubah karena yang menjadi sasarannya adalah manusia. Perkembangan dunia yang semakin pesat bahkan dari berbagai aspek kehidupan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda. Oleh karena itu, pendidikan menuntut adanya pengembangan dan pembaruan. Kualitas dan mutu pendidikan selalu menjadi topik untuk didiskusikan, akan tetapi kenyataan masih menunjukkan kualitas pendidikan indonesia masih di bawah mutu pendidikan negara di dunia baik 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang. Melalui pendidikan manusia dituntut untuk berpikir, bersikap, dan bertindak serta melaksanakan setiap peranan dalam

hidupnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah salah satu 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 pelajaran yang wajib ada pada setiap jenjang pendidikan dan sudah terlaksana semenjak dahulu adalah mata pelajaran kewarganegaraan. Setelah siswa mempelajari mata pelajaran ini agar mampu untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Pembelajaran kewarganegaraan menyangkut pada sikap dan norma yang ada pada masyarakat dan lingkungan di sekitar kita. Pelajaran ini tidak hanya belajar teori saja melainkan pengaplikasiannya langsung ada dalam kehidupan sehari-hari.

Pada perkembangan terakhir kurikulum persekolahan di Indonesia yang lebih dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimunculkan dengan nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Permendiknas No 22 tahun 2006). Sebelumnya pendidikan kewarganegaraan bernama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Berdasarkan permendiknas No 22 tahun 2006 tersebut, pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan

kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuan dari pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran Kewarganegaraan sebagai proses pencerdasan memerlukan pendekatan pembelajaran yang inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika dan penalaran untuk memfasilitasi pembelajaran melalui bahan ajar yang bersumber dari masyarakat sebagai pengalaman langsung.

Siswa akan berhasil dalam belajar jika 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. Menurut Mc. Donald dalam (Sardiman, 2012:73) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Jika ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi dan hasil belajar yang baik.

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

Seiring dengan perkembangan waktu dan modernisasi, internet menjadi sebuah kebutuhan dan aktivitas tetap manusia sebagai anggota

masyarakat. Selain menjadi sebuah tuntutan 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, serangan, dan masih banyak lagi hal-hal lain untuk menarik penggunanya.

Permainan ini selain dapat mengganggu prestasi belajar siswa, bisa juga memunculkan perilaku yang tidak baik pada siswa seperti yang ditulis oleh Ukky Primartantyo dalam artikel yang berjudul “Kecanduan *Game Online*, Anak bisa Kriminal”. Artikel tersebut menyatakan bahwa “dalam enam bulan terakhir di Surakarta ada tujuh anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game online*”(Dian, 2012). Permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh untuk selalu bermain *game*, sehingga mereka nekat mencuri untuk mendapatkan uang agar bisa bermain *game online*.

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain setelah pulang sekolah, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asyik dalam permainan *game online*. Ketergantungan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos

sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*. Permainan *game online* jika dilakukan secara terus menerus akan dapat menurunkan motivasi anak untuk belajar dan akan berdampak secara langsung pada hasil belajar siswa karena mereka lebih asyik bermain dari pada belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dalam diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dimana perubahan yang terjadi dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Akibat dari pengaruh *game online* membuat siswa tidak mengacuhkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terutama pada pelajaran Kewarganegaraan. Bahkan mereka banyak yang mengantuk saat guru menyampaikan pelajaran. Keseharian siswa sekarang lebih banyak di tempat-tempat permainan *game* dan menghabiskan waktu disana serta tidak mempedulikan tugas rumah yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran kewarganegaraan idealnya setiap siswa harus memperhatikan guru dalam menyampaikan materi agar bisa dimengerti. Selain itu setiap siswa juga harus sadar akan kewajibannya di sekolah untuk mengerjakan tugas dan belajar. Siswa diharapkan mempunyai motivasi yang tinggi sebagai faktor pendorong dan penggerak didalam dirinya untuk melakukan proses pembelajaran.

Penyebaran *game online* sangat cepat terutama dalam beberapa tahun terakhir. Permainan ini sangat mudah ditemui di warnet manapun, tidak hanya di kota besar saja, namun di daerah sudah menjamur warnet-warnet yang menyediakan permainan *game online*, salah satunya di daerah Lubuk Basung Kabupaten Agam. Banyaknya warnet di daerah ini membuat siswa terpengaruh untuk mengikuti permainan *game online*, tepatnya pada siswa di SMAN 1 Lubuk Basung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan april 2013 terdapatnya 3 warnet di sekitar sekolah yang sering dikunjungi oleh siswa untuk bermain *game online* baik saat jam pelajaran berlangsung maupun setelah pulang sekolah. Peneliti juga melakukan observasi ke sekolah untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa di SMA tersebut pada mata pelajaran Kewarganegaraan sebagai berikut:

Tabel 1

Rata-rata nilai mata pelajaran Kewarganegaraan

Kelas	Nilai rata-rata	Kelas	Nilai Rata-Rata	Kelas	Nilai rata-rata
1	2	3	4	5	6
X.1	74,58	XI IS 1	76,34	XII IS 1	70,22
X.2	69,32	XI IS 2	66,49	XII IS 2	76,12
X.3	70,81	XI IS 3	71,18	XII IS 3	74,91
X.4	65,81	XI IS 4	72,30	XII IS 4	71,17
X.5	58,91	XI IS 5	71,80	XII IA 1	76,83
X.6	65,94	XI IA 1	78,18	XII IA 2	79,97

1	2	3	4	5	6
X.7	64,16	XI IA 2	75,90	XII IA 3	77,69
X.8	73,42	XI IA 3	77,18		

Sumber: Guru Kewarganegaraan SMA 1 Lubuk Basung

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai mata pelajaran Kewarganegaraan siswa rendah dan banyak yang tidak tuntas, sedangkan KKM untuk mata pelajaran ini adalah 75. Banyak siswa yang mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung dan siswa menganggap pelajaran ini sangat membosankan. Selain itu banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas di rumah.

Dari berbagai bentuk permainan *game online* yang berkembang saat ini akan berpengaruh pada siswa, oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “**Hubungan Penggunaan Game Online Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung**”.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pembelajaran Kewarganegaraan di SMAN 1 Lubuk Basung sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa saat belajar Kewarganegaraan
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan
3. Siswa-siswa lalai dalam mengerjakan tugas, baik di sekolah maupun tugas di rumah.

4. Siswa-siswa sering terlibat dalam permainan *game online*.
5. Banyaknya siswa-siswa SMAN 1 Lubuk Basung yang bermain *game online* secara berlebihan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 Lubuk Basung, dikarenakan banyaknya siswa-siswa yang kecanduan bermain *game online*.
2. Objek yang diteliti adalah Penggunaan *Game Online*, motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran Kewarganegaraan di SMAN 1 Lubuk Basung.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, rumusan masalahnya yaitu apakah terdapat hubungan penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan di SMA 1 Lubuk Basung.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan di SMAN 1 Lubuk Basung.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi SMA Negeri 1 Lubuk Basung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat peraturan mengenai kedisiplinan siswa-siswa di sekolah.
3. Bagi siswa untuk membantu mereka dalam meningkatkan motivasi belajar Kewarganegaraan dan agar hasil belajar yang diperoleh siswa juga memuaskan.
4. Bagi para peneliti berikutnya dapat dijadikan sebagai informasi awal sekaligus bahan perbandingan penelitian lanjutan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *game online* dengan hasil belajar kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung yang dapat dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 3,00 lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1.658 dengan derajat kebebasan (df) = n-2 atau $92-2 = 90$ adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang mengatakan “terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap hasil belajar kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Hal ini berarti semakin sering siswa bermain game online akan semakin rendah hasil belajar yang mereka dapatkan.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Lubuk Basung dapat dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 5,819 lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1.658 dengan derajat kebebasan (df) = n-2 atau $92-2 = 90$ adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang mengatakan “terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Hal ini berarti semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar maka hasil belajar yang mereka dapatkan akan tinggi pula.

3. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Hal tersebut ditunjukkan dengan analisis uji keberartian hubungan dengan uji F. Diperoleh F_{hitung} 69.13 dengan taraf signifikansi 0,05.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka penulis menyarankan:

1. Para guru di SMA Negeri 1 Lubuk Basung agar meningkatkan disiplin di sekolah seperti memperketat pengawasan bagi anak yang suka cabut dalam jam pelajaran dan menindaklanjuti siswa yang terbukti bolos sekolah untuk bermain *game online*. Guru hendaklah lebih memperhatikan aktivitas belajar siswa yaitu memeriksa kehadiran siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara mengadakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan agar para siswa tertarik untuk belajar dan termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi.
2. Kepada orang tua agar memantau tindakan anak-anaknya di rumah dan memperhatikan aktifitas belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar secara terjadwal dan membuat tugas yang diberikan oleh guru di rumah.

3. Siswa agar menumbuhkan motivasinya dalam belajar dan menyadari dampak buruk yang diakibatkan oleh *game online*. Serta mengatur jadwal belajar dengan baik supaya mendapatkan hasil belajar yang tinggi.
4. Untuk peneliti selanjutnya, agar lebih memperluas kajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Kewarganegaraan, baik dari segi aspek yang dikaji, jumlah responden, maupun wilayah penelitian, karena diduga masih banyak faktor-faktor lain yang memberikan sumbangan yang signifikan terhadap hasil belajar yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhyatman prabowo. "jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya" artikel diakses pada tanggal 29 maret 2013 dari <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-game-online.html>.
- Ahmadi, Abu dan Munawar Shaleh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu pendekatan Praktik)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu pendekatan Praktik)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fahrul, muhammad. "pengertian game online dan sejarahnya" di akses tanggal 01 April 2013 dari: <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.
- Haditono, Siti Rahayu, dkk, 1982. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai bagiannya* . Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Harlock, Elizabeth, B, 1978. *Perkembangan Anak* . Jakarta:PT.Gelora Aksara Pratama.
- [Http://edukasi.kompasiana.com](http://edukasi.kompasiana.com) di akses tanggal 29 maret 2013.
- [Http://indoforum.com](http://indoforum.com) di akses tanggal 29 maret 2013.
- Juliyandridho."Dampak Game Online Terhadap Psikologi Anak" diakses pada tanggal 29 Maret 2013 dari <http://Juliyandridho.blog.detik.com>.
- "Penelitian Manfaat Bermain Game". Di akses tanggal 01 april 2013 dari: http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&513&itemid.html.
- Prasetio, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Primartantyo,ukky."Kecanduan Game Online, anak bisa kriminal" di akses pada tanggal 29 Maret 2013 dari <http://tempo.co/read/news>.
- Riduwan, 2010 . *belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan penelitian pemula* . Bandung:alfabeta.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: pustaka mina.
- Sagala, Syaiful .2003.*Konsep dan Makna Pembelajaran*.Bandung : Alfabeta.