

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

A. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman, perubahan tersebut sangat bisa kita lihat contohnya pada tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era saat ini khususnya remaja, mereka lebih suka terhadap permainan modern karena mereka beranggapan bahwa permainan modern lebih menyenangkan dan menantang. Salah satu dari permainan modern yaitu *game online*.

Game online adalah kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. secara bahasa *game* berasal dari bahasa inggris *games* yang memiliki arti permainan. Dalam pembahasan kali ini permainan yang disebut adalah permainan yang dimainkan melalui sebuah alat, seperti komputer, laptop, smartphone dsb. Sedangkan *online* adalah sesuatu yang terhubung dengan internet.

Pengertian motivasi menurut para ahli yang dikutip oleh sulaiman yaitu, menurut Sardiman dalam bukunya menyatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata “motif “ yang dapat diartikan sebagai daya dan upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, selanjutnya menurut

Hamzah dalam bukunya menyatakan bahwa motivasi adalah sebuah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan menurut MC. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *felling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁷²

Menurut Brophy yang dikutip oleh Petri pada *Science and Physics Education Journal* menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik yang berarti dan bermanfaat, serta mencoba mendapatkan manfaat akademis dari kegiatan akademik tersebut.⁷³

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah 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 angket pengaruh *game online* terhadap motivasi sebesar 0,059 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*. 0,462, dengan *Sig* lebih besar dari 0,05 atau

⁷² Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Matematika siswa*. Prosding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/2438> diakses pada 29 November 2019 14:42

⁷³ Petri dkk, *Analisi Motivasi Mahasiswa dalam Belajar Fisika*, jurnal *science and physics education journal*) vol.1 no. 2 juni 2018 <http://sjournal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/269> diakses pada 26 November 2019 09.32

(0,462 > 0,05). Jadi, dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh adalah homogen.

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 di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian ini 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.

Hasil penelitian ini 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 H_0 terima H_a ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a . hal ini tampak ketika peneliti dilapangan dimana siswa banyak yang mengeluh, kurang konsentrasi, asik main sendiri, dan kurang fokus terhadap sesuatu yang disampaikan oleh peneliti ketika peneliti membangikan angket. Peneliti memberikan angket kepada setiap siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mereka.

B. Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Khabibur Rohman pada Poetoe dalam bukunya menyatakan bahwa, *game online* adalah permainan yang menggunakan internet sehingga *user* dari tempat berbeda-bedapun dapat bermain bersama dalam satu waktu. Kemunculan *game online* ini berawal dari tahun 2000-an dan terus menjadi trend hingga saat ini, hal ini dikarenakan *server* pada *game online* terus diperbarui sehingga permainan tidak membosankan dan semakin tertantang dengan hal baru.⁷⁴

Seiring berjalannya waktu *game online* tidak lagi harus terhubung menggunakan jaringan kabel, yang mana pemainnya hanya bisa bermain dengan teman yang terbungung dalam satu jaringan kabel. Tetapi pada era modern ini *game online* bisa dimankan menggunakan jaringan nirkabel sehingga semua orang dari belahan dunia manapun bisa bermain bersama dalam satu permainan.

Pada dasarnya *game* diciptakan untuk bersenang-senang dengan menggunakan aturan menang dan kalah. Dengan tujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak setelah seharian bekerja yang cara pemakaiannya menggunakan *syber* internet.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar ini juga diperkuat oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil

⁷⁴ Khabibur Rohman, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. Jurnal Perempuan dan Anak <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index>. diakses 22 November 2019

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.⁷⁵

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah 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 angket pengaruh *game online* terhadap hasil belajar sebesar 0,236 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.* 0,059, dengan *Sig* lebih besar dari 0,05 atau ($0,059 > 0,05$). Jadi, dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh adalah homogen.

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:

- 3) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima H_a ditolak.
- 4) 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 *game online*

⁷⁵ Ahmad santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana) cet.4 2016 hal.5

terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian ini 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 0,000 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 hasil belajar belajar.

Hasil penelitian ini 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 H_0 terima H_a ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis H_a . hal ini juga terlihat ketika peneliti memberikan tes mengenai soal-soal pembelajaran, banyak siswa

yang mengeluh dan merasa terbebani padahal soal tersebut sudah disesuaikan. Dan pada hasilnya kurang memenuhi standar yang sudah ditentukan.

C. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Game online adalah kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. secara bahasa *game* berasal dari bahasa inggris *games* yang memiliki arti permainan. Dalam pembahasan kali ini permainan yang disebut adalah permainan yang dimainkan melalui sebuah alat, seperti komputer, laptop, smartphone dsb. Sedangkan *online* adalah sesuatu yang terhubung dengan internet.

Seiring berjalannya waktu *game online* tidak lagi harus terhubung menggunakan jaringan kabel, yang mana pemainnya hanya bisa bermain dengan teman yang terbungung dalam satu jaringan kabel. Tetapi pada era modern ini *game online* bisa dimainkan menggunakan jaringan nirkabel sehingga semua orang dari belahan dunia manapun bisa bermain bersama dalam satu permainan.

Menurut Hamzah Uno dalam M. Syarif Sumantri menyatakan bahwa “ motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin ingin dicapainya”.⁷⁶ dengan kata lain motivasi belajar adalah suatu dorongan

⁷⁶ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pres), 2015, Hal.378

pada diri seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan ketrampilan, pemahaman, dan pengalaman.

Hamzah Uno juga menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang sedang belajar. Dorongan internal adalah suatu dorongan atau motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang didorong oleh motivasi dari luar diri seseorang. Sedangkan dorongan eksternal adalah dorongan yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang tersebut.⁷⁷

pengertian menurut para ahli yaitu, hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjito yang dikutip oleh Sulaiman adalah hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁷⁸

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar ini juga diperkuat oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁷⁹

Berdasarkan hasil MANOVA, menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0.039. berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0.039 < 0.05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya (variabel x) berpengaruh pada dua variabel dependen (y_1 dan y_2).

⁷⁷ *Ibid*, Hal. 379

⁷⁸ Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan.....*hal.3

⁷⁹ Ahmad santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana) cet.4 2016 hal.5

Bisa disimpulkan, dengan adanya *game online* menjadikan siswa kurang antusias terhadap pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Sebenarnya *game online* tidak secara langsung berpengaruh pada hasil belajar melainkan pada motivasi belajar terlebih dahulu jika siswa kurang antusias/kurang minat terhadap pembelajaran mereka akan cenderung kurang aktif, kurang fokus dan kurang paham terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini 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 MANOVA untuk menjawab rumusan masalah yang ia tetapkan, yaitu pengaruh variabel X terhadap y1 dan y2 Hasilnya perhitungannya nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,035 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 motivasi dan hasil belajar.