

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII SMP 2 NEGERI RAMBIPUJI**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Khoirul Anam
NIM. T20169011

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2021**

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII SMP 2 NEGERI RAMBIPUJI**


SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Khoirul Anam
NIM. T20169011

Disetujui Pembimbing


Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NUP. 20160378

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS VIII SMP 2 NEGERI RAMBIPUJI**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

**Hari : Kamis
Tanggal : 24 Juni 2021**

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. H. MASHUDI, M.Pd.
NIP. 197209182005011003

DEPICT PRISTINE ADI, M.Pd.
NIP. 199211052019031006

Anggota:

1. Drs. H. MAHRUS, M.Pd.I

(.....)

2. ABDURRAHMAN AHMAD, M.Pd.

(.....)

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 1964051119990322001

MOTTO

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۚ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ
٣

“Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menepati kebenaran” (QS. Al-`Asr(103): 1-3)



PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya persembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Kedua Orang Tua (Atmojo) (Qibtiyah) serta adek kandung (Reza Fatoni); Yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya begitu tulus dan sempurna. Terimakasih atas lantunan doa serta kesetiaan yang selalu mengalir sepanjang masa. Terimakasih atas ridho yang selalu mengiringi langkahku hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Guru TK, MI/SD, MTs, MA, dan Dosen serta Guru Non-Akademik; Yang tak pernah lelah membimbing dan mengarahkanku dalam belajar. Semoga peran tulusmu dibalas berkali lipat oleh Allah SWT. Aamiin
3. Keluargaku Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2016 Yang selalu memberikan dukungan dalam banyak hal,
4. Almamaterku, IAIN Jember; Yang selalu menjadi tempat ternyaman bagiku dalam menuntut ilmu.
5. Sahabat-sahabatku yang tak dapat aku sebutkan satu per satu.

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR



Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karuniaNya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi dengan judul “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di SMP 2 Negeri Rambipuji” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember.
2. Dr. Hj. Mukni’ah, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember.
3. Musyarofah, M.Pd., selaku ketua Prodi Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Abdurrahman Ahmad, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu beserta pikiran dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen – dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan banyak ilmu serta bimbingan.
6. Kepada Sahabat-sahabat kontrakan saya (Anwar, Adam, Febri, Malido, Yusuf, Sony, Yoan, Roby, Ropeq, Diky, Riski.) yang telah mensupport dan mendukung

saya, dari nasehat, motivasi dan bantuan materil sehingga Skripsi ini bisa saya selesaikan.

7. Untuk keluarga berencana (Itsna, mbak Ina, Nuke, Gita, Mat Hary, dan Lika.) terima kasih telah mengubah kepribadian saya yang awalnya introvert menjadi extrovert.
8. Kepada kelompok magang 2 di SMP 2 Rambipuji (Puryanto, Jabil, fanda, Febri, Siba, dan Mas Pay.) terima kasih atas kerja samanya selama pelaksanaan magang 2, semoga kalian semua menjadi generasi guru yang hebat untuk kedepannya.
9. Untuk teman dekat saya beberapa bulan ini yang telah menemani saya dalam pembuatan skripsi, Emil dan Mbak Hanun yang selalu memberi motivasi dan menasehati saya ketika lagi goyah dalam perjalanan pembuatan skripsi ini. Terima kasih banyak atas semuanya semoga di balas oleh yang maha kuasa.
10. Almamaterku, IAIN Jember; Yang selalu menjadi tempat ternyaman bagiku dalam menuntut ilmu. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu, Saudara berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 24 Juni 2021

Khoirul Anam

ABSTRAK

KHOIRUL ANAM, berjudul: “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di SMP 2 Negeri Rambipuji”.

Kata kunci : *game online mobile legend, hasil belajar, ilmu pengetahuan sosial.*

Rumusan masalah dalam penelitian ini Apakah terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji ?. Tujuan penelitian Untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji.

Metode Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat *statistic*, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan, maka telah di dapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *game online mobile legend* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP 2 Rambipuji. Adapun prediksi pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar ditunjukkan dengan uji regresi linear sederhana dengan signifikansi 0,001 yang artinya ada pengaruh *game online mobile legend* yang menimbulkan hasil belajar siswa menurun.

Melihat dari rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan program bantu SPSS versi 26. Dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji. Dengan hasil tingkat signifikansi sebesar $0,001 > 0,05$.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
F. Defenisi Operasional.....	7
G. Hipotesis	9
H. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	35
B. Populasi Dan Sampel	36

C. Teknik Pengumpulan Data.....	38
D. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian	54
B. Penyajian Data	58
C. Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	74
D. Pembahasan.....	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Saran-saran.....	85

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Item Kecanduan Game Online.....	40
Tabel 3.2 Skala Likert.....	42
Tabel 3.3 Uji Validitas.....	45
Tabel 3.4 Case Processing Summary.....	48
Tabel 3.5 Reability Statistic.....	48
Tabel 3.6 Item Total Statistic.....	48
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Bermain Game online Mobile Legend.....	56
Tabel 4.2 Pembuatan Angket.....	57
Tabel 4.3 Bermain Lebih Dari 5 Jam.....	60
Tabel 4.4 Bahan pembicaraan.....	61
Tabel 4.5 Menentukan Strategi.....	61
Tabel 4.6 Meningkatkan Skill.....	62
Tabel 4.7 Push Rank.....	63
Tabel 4.8 Manage And Control.....	64
Tabel 4.9 Mvp.....	64
Tabel 4.10 Skill.....	65
Tabel 4.11 Larut Malam.....	66
Tabel 4.12 Fokus Bermain.....	66
Tabel 4.13 Terlalu Sering Fokus.....	67
Tabel 4.14 Kerja Sama.....	68
Tabel 4.15 Kerja Keras.....	68
Tabel 4.16 Waktu Di Habiskan.....	69
Tabel 4.17 Smartphone Di Atas RAM 2 GB.....	70
Tabel 4.18 Perhitungan Indeks Regresi Variabel.....	71
Tabel 4.19 One Sample Kolmogorov Test.....	74
Tabel 4.20 Anova Table.....	75
Tabel 4.21 Model Summary.....	77
Tabel 4.22 ANOVA.....	77
Tabel 4.22 Coefficient.....	77

DAFTAR GAMBAR

Wawancara	93
Siswa ikut lomba mobile legend	99
Surat pendaftaran ikut serta lomba.....	99



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Menurut Wahyudin (2007) “pendidikan nasional dewasa ini terus ditata dan dikembangkan dengan memberikan prioritas pada aspek-aspek yang dipandang strategis bagi masa depan bangsa dalam rangka menciptakan sistem pendidikan nasional yang mantap, berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan nasional, serta mampu menjawab tantangan masa kini dan masa depan”.¹

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia, karena dengan pendidikan kita mendapatkan semacam pengetahuan, untuk kurir atau pekerjaan, membangun karakter, memberikan pencerahan, dan membantu kemajuan bangsa. Namun Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang

¹Wayan Tirka, Ni Made Kusumawati. Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*. Vol.1 No.1, 2017 pp. 86-95.

begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.² Tujuan pendidikan pada saat ini sulit untuk di kembangkan, disebabkan adanya *game online*. *Game online* bisa dimainkan oleh anak-anak yang sudah berumur 12 tahun, diperkirakan anak SD kelas 6 boleh bermain *game online*.

Beberapa tahun saat ini sedang trendingnya *game online* yang di populerkan oleh kalangan remaja sampai dewasa. Dengan trendingnya *game online* membuat keresahan bagi lembaga pendidikan semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan hasil belajar siswa. *Game online* yang sedang trending di kalangan remaja dan dewasa yaitu *Mobile Legends*. *Mobile Legends* merupakan *game online* yang membutuhkan tim yang terdiri 5 pemain, tujuan dalam permainan ini adalah menghancurkan *turret* musuh dengan kata lain siapa yang cepat menghancurkan *turret* dialah pemenangnya. Dalam permainan ini kita bisa bermain dengan orang *random* dari seluruh dunia dan dapat bermain dengan teman dekat atau disebut *maabar* (*main bareng*). Untuk memainkan *game online* ini membutuhkan spesifikasi *smartphone* yang minimal RAM 2 GB sehingga tidak semua *smartphone* bisa memainkannya.

Game online mobile legends membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran, di karenakan *game online mobile legends* membutuhkan

² Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.(Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 24.

strategi dalam permainan, sehingga pelajaran berlangsung siswa fokus mempersiapkan *strategi* untuk *game play mobile legends* sesudah pulang sekolah. *Game online* ini membuat kecanduan dalam bermain sehingga waktu luang siswa hanya untuk bermain *mobile legends*. Kecanduan dalam bermain game online dapat menimbulkan rasa sifat malas semacam malas belajar dan malas melakukan hal positif untuk masa depannya. Yang menarik dalam *game online mobile legends* ini adalah terdapat *hero-hero* yang bermain di film layar lebar. *Mobile legends* ini mengambil tokoh mitologi yang besar dari seluruh negara ASEAN, sedangkan perwakilan hero berasal dari Indonesia yaitu Gatot Kaca dan Nyi Roro Kidul (kadita).

Pada 22 Oktober 2017 pertama kalinya *game online mobile legends* mengadakan *tournament season 1* yang disiarkan melalui media youtube sehingga trending sampai sekarang yang masih season 6 dan terus berlanjut. *Tournament game online mobile legends* mendapat dukungan dari pemimpin negara masing-masing terutama Indonesia dapat dukungan dari bapak Presiden Jokowi. Dengan dukungan presiden dan pemerintah *game online* semakin naik *player* dalam dunia *game online*, sehingga remaja-remaja setiap kota mempunyai tim sendiri yang bisa disebut *Esports*. Pemain *Esports* rata-rata sedang menempuh pendidikan di sekolah, pemain *Esports* tidak hanya anak kota saja yang diambil dalam 1 tim. Tim bisa mengambil *player* dari desa dengan *fitur* yang telah disediakan di *game online mobile legend*. *Fitur* yang dibuat oleh *mobile legend* bisa melihat

player yang paling bagus mainnya dengan catatan *Top Global* Kecamatan, Kabupaten, Provinsi, dan Negara.

Hal ini juga terjadi di SMPN 2 Rambipuji kelas VIII yang dimana beberapa peserta didik kecanduan bermain *game online mobile legends*, perhitungan yang ditentukan oleh penelitian ini ada 32 siswa dari populasi 102 siswa. Ada beberapa siswa di waktu istirahat, jam kosong, dan sepulang sekolah mempraktekan dirinya seperti karakter *hero* yang ada di *game mobile legends* dan membahas strategi yang akan di mainkan nantik. Hal ini menandakan bahwasannya siswa yang pecandu *game online* pola pikirnya ketika jam kosong dan istirahat sekolah hanya terbayang *game* yang dimainkan itu sendiri.

Dalam observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMPN 2 Rambipuji oleh peneliti menemukan bahwasanya nilai mata pelajaran IPS cenderung menurun. Hal ini bukan disebabkan cara mengajar guru melainkan pola fikir siswa yang tidak konsentrasi dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan *game online mobile legends* secara berlebihan akan berdampak pada pemain itu sendiri. Pada dasarnya *game* hanya sebuah hiburan untuk menghilangkan rasa stress dan mengisi waktu luang. Berhubung *game online* sifatnya hiburan di dalamnya tentu si pemain mempunyai kepuasan tersendiri. Sehingga dengan bermain *game online mobile legends* tentu membuat ketagihan dan ingin bermain lagi secara terus menerus.

Hal-hal yang demikian inilah yang mampu memicu gaya baru hidup siswa yang konsumtif terhadap game tersebut dan pada gilirannya berdampak pada pola perilaku belajar mereka sehari-hari. Bahkan yang mendominasi meminkan *game online* adalah dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa.

Adapun perwujudan perilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut: 1) kebiasaan; 2) ketrampilan; 3) pengamatan; 4) berpikir asosiatif dan daya ingat; 5) berfikir rasional; 6) sikap; 7) apresiasi dan 8) tingkah laku efektif.³ Apabila perwujudan perilaku tidak dilakukan secara maksimal akan berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Dari paparan diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh *game online mobile legend* ini di kalangan siswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menganggulangi kecanduan bermain *game* agar bisa meminimalisir terjadinya hasil belajar para pelajar. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas VIII Di SMP 2 Negeri Rambipuji ”

³ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h 90

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di deskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

Apakah terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pokok permasalahan diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji

D. Manfaat Hasil Penelitian

Selain melatih penulis agar lebih tanggap terhadap permasalahan sosial pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat.

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis

- a) Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi semua pihak mengenai hal-hal yang terdapat di dalam *game mobile legend*
- b) Dapat memperdalam dan menambah wawasan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya

- c) Untuk memperbaiki kesalahan konsep yang telah berjalan
- d) Untuk menanggulangi masalah belajar di kalangan siswa.

2. Secara praktis

- a) Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam memberikan bantuan bagi sekolah untuk menentukan kebijaksanaan dalam mengembangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara lebih membatasi penggunaan *game online*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

1. Variabel penelitian

Pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII di SMP 2 Negeri Rambipuji pada tahun ajaran 2020/2021.

2. Indikator penelitian

Seberapa besar pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII di SMP 2 Negeri Rambipuji pada tahun ajaran 2020/2021.

F. Defenisi Operasional

Agar pemahaman lebih jelas dan tidak multitafsir terhadap penelitian ini, maka disini perlu menjelaskan terkait istilah penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online Mobilw Legend* Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII DI SMP 2 Negeri

Rambipuji Tahun Ajaran 2020/2021” adapun defenisi operasional yang terkait dengan judul penelitian ini sebagai berikut :

No.	Variabel	Defenisi	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukut	Skala Ukur
1	Game online mobile legend	sebuah permainan yang tersambung dengan jaringan internet dapat di mainkan kapan saja, di mana saja, dan <i>game online</i> bisa di mainkan bersama teman dengan secara berkelompok.	Angket	Kuesioner	1. Ya, jika bermian lebih dari 5 jam 2. Tidak, tidak jika bermian kurang lebih 5 jam	Ordinal
2	Hasil belajar	sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beeberapa aspek. Aspek-aspek	Angket	Kuesioner	1. Kurang, jika respond en menjawab ab	Ordinal

		tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi,			dengan benar 56%	
					2. Cukup, jika responden menjawab 56-75%	

G. Hipotesis

Adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum mengetahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk diuji dalam kenyataan empiris. Hipotesis memungkinkan kita menghubungkan teori dengan pengamatan, “pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan-hubungan antara variabel-variabel di dalam persoalan.”⁴

Berdasarkan kajian teori diatas, maka hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁴ W. Gulo, metode penelitian bab 4, (Jakarta, Gramedia Widiasarana Indonesia,2002) hal

Ha = Ada Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMPN 2 Rambipuji.

Ho = tidak ada Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMPN 2 Rambipuji.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman, sistematika pembahasan dimaksudkan sebagai gambaran yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini sehingga dapat memudahkan dalam memahami atau mencerna masalah-masalah yang akan dibahas. Berikut ini sistematikanya:

BAB I :Pendahuluan, pada bab ini di dalamnya terdapat: latar belakang Masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Penelitian tedahulu, kajian teori *game online* meliputi pengertian, sejarah, kecanduan *game online*. Kemudian mengkaji tentang *mobile legends*, pengertian, sejarah, nilai-nilai *mobile legends*. Dilanjutkan tentang hasil belajar yang meliputi pengertian, tingkat keberhasilan, prinsip-prinsip pengukuran, faktor-faktor yang mempengaruhi. Dan yang terakhir tentang ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang meliputi pengertian dan ruang lingkup.

BAB III : Metode Penelitian, Pada bab ini di dalamnya terdapat:
Fokus Penelitian, Jenis dan Pendekatan Penelitian, Sumber Data, Metode
Pengumpulan Data, Metode Analisis Data.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji beberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini, meskipun ide dalam penelitian ini berasal dari sebuah penelitian yang telah dilakukan dan ditunjang, oleh beberapa penelitian lain yang berkaitan dengan yang peneliti bahas. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sedikit relevan dengan tema yang peneliti kaji, di antaranya:

- 1) Fina Hilmuniati, 2011, dalam skripsi yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain game online seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat.

- 2) Theresia Lumban Gaol, 2012, dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Pendekatan penelitian ini menggunakan Kuantitatif yaitu dengan deskriptif korelatif yang menggunakan Teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuisioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki –laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah strategi.
- 3) Tinjauan pustaka yang selanjutnya berasal dari penelitian yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto, yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa (studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)”. Dalam penelitian ini Rieka bertujuan untuk mengetahui secara mendalam berdasarkan data di lapangan untuk mengetahui apakah dampak sosiologis dari keberadaan *game online* di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam prinsipnya pendekatan metode *grounded* ini menekankan dan merujuk pada teori yang dibangun secara induktif dari sekumpulan data. Ajaran utama dari

pendekatan ini adalah bahwa teori harus muncul dari data atau dengan kata lain teori harus berasal (*grounded*) dalam data yaitu data yang ada di lapangan.

B. Kajian Teori

1. Game Online

a. Pengertian

Game online bisa di artikan sebuah permainan yang tersambung dengan jaringan internet dapat di mainkan kapan saja, di mana saja, dan *game online* bisa di mainkan bersama teman dengan secara berkelompok. Di dalam *game online* kita bisa bermain dengan orang yang tidak di kenal dari seluruh dunia.

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan fisher mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama seperti semua game lain perbedaanya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.⁵

Game online didefinisikan menurut burhan (dalam Affandi 2013) sebagai *game komputer* yang dimainkan oleh multi pemain

⁵ Andri Arif Kustiawan, Jangan Suka Game Online(CV. AE MEDIA GRAFIKA) hal 4-5

melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai dan koneksi dengan internet.⁶

b. Sejarah Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1996, komputer hanya bias dipakai 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculnya komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica Mulligan, 1999).⁷

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencangkup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali

⁶ Ibid, hal 5

⁷ Ibid, hal 6

muncul kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai unyuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.⁸

Berdasarkan sejarah *game online* di atas, maka dapat di simpulkan *game online* dapat di mainkan sesuai spesifikasi komputer itu sendiri, dengan bantuan jaringan internet. *Game online* terus berkembang dengan sejalanannya jaman, dengan buat *game* terbaru yang berbasis *online*.

c. Kecanduan Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2002) kecanduan *game online* adalah suatu perilaku tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan. Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Kecanduan juga dikenal dengan istilah ketergantungan. Ghodse (2002), ketergantungan ditandai dengan respon perilaku yang selalu menyertakan keharusan

⁸ Ibid, hal 6

terus menerus atau periode untuk mengalami dampak psikis dan kadang-kadang menghindari ketidaknyamanan. Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002).⁹

Kecanduan *game online* merupakan satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet* atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah berlebihan dalam bermain *game online*.

d. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus

⁹ Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa.... Rahmi Kurniawati

menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri akita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.¹⁰

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2. *Mobile Legends*

a) Pengertian *Mobile Legends*

Mobile Legend adalah permainan pertempuran secara daring dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (*gadget*). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Kedua tim saling bertempur dan berjuang untuk menghancurkan markas musuh serta mempertahankan markas mereka sendiri. Permainan ini menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertarung, yaitu jalur atas (*top*), jalur tengah (*mid*), dan jalur bawah

¹⁰ C. Y. Chen, & S. L. Chang, An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features (2008), hal. 45.

(*bot*), dimana setiap jalur diperkuat dengan 3 tower yang menyerang pemain lawan apabila masuk ke daerah tower tersebut. Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan karakter yang kita mainkan. Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah sebagai pemenang, sedangkan tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan. Permainan ini sedang ramai di masyarakat. Pemainnya tidak pandang usia dari anak-anak sampai orang dewasa (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).¹¹

Pemain permainan *Mobile Legend* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering bermain permainan *Mobile Legend*, dapat menyebabkan menjadi kecanduan. Kecanduan memainkan permainan *Mobile Legend* akan berdampak negatif, terutama dari segi akademik. Permainan *Mobile Legend* juga membawa pengaruh dalam hal perkembangan anak termasuk pada motivasi belajarnya (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

b) Sejarah Mobile Legends

Mobile Legend adalah sejenis *game* MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *Online*. Bila kita tarik jauh ke belakang, sejarah *game* MOBA sebenarnya

¹¹ EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 2, Oktober 2019, pp. 116-122

diprakarsai dari genre RTS (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90an salah satu bapak dari *game* RTS sendiri adalah Herzog Zwei yang di luncurkan pada tahun 1989 untuk *console sega*.

Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *warcraft III : Frozen Throne*, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai map DOTA yang ada dan memberinya nama DOTA allstars yang berisikan berbagai hero dari macam-macam map DOTA yang pernah dibuat pada periode 2002. DOTA *Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah *game MOBA*, yaitu Steave “*Guinsoo*” feak yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan map *DOTA Allstars* dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga peningkatan permainan.

Nampaknya, istilah *MOBA* lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi istilah *populer* untuk menggambarkan game “sejenis *DOTA*”. Dari berbagai game yang disebutkan di atas, *game MOBA* memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut „hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah *MOBA* memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu

strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objek, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan gold dengan membunuh *non- controllable* character (*creep* atau *minion*).

Tahun ini sejarah *game MOBA* telah memasuki babak baru dimana *game MOBA* bisa di mainkan di gadget seperti *smartphone* atau *tablet*. Fenomena ini kembali mendobrak tradisi *MOBA* yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja *vaing glory* atau *mobile legends* karena lebih simple dan tidak serumit *game MOBA* yang ada di PC.¹²

c) Nilai-nilai *Mobile Legends*

a. *Manage and control yourself*

Dalam *game mobile legends* mengajarkan kita cara mengontrol dan manage tentang diri kita sendiri, setiap orang mempunyai tujuan, impian atau mimpi, dan kita harus membangun dan menyusun strategi tersebut pada diri kita serta nilai-nilainya agar supaya kita dapat meraihnya.

b. Modal utama itu *skill* bukan uang

Dalam kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, bahkan kita membutuhkan modal yang nominalnya triliunan, badan yang lengkap, pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat juga bisa kita jadikan modal dasar buat diri kita sendiri. Sedikit demi

¹² <https://www.ggwp.id/sejarah-game-moba/3/> diakses pada minggu, 28 april, 2019

sedikit dengan sungguh-sungguh kita bisa meraih yang kita inginkan dan menambah skill pada diri kita.

c. Epic Comeback

Dalam kehidupan kita selalu ada yang namanya comeback yaitu dimana kita merasa sudah kalah dan tidak percaya diri, tetapi kemenangan bagi kita sudah di depan mata, maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa epic comeback.

d. MPV (penghargaan)

Yang setiap segala sesuatu yang kita kerjakan dengan baik pasti memberikan nilai plus ataupun sangat baik.

e. Rangked

Di kehidupan nyata, kita harus sempurna (cermat) disetiap pekerjaan yang kita lakukan. Dalam arti lain setiap kali menang dalam hal apapun maka itu bisa menaikkan nilai bagi diri kita sendiri.

f. Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan.

Yaitu bagaimana kita melakukannya dengan sungguh- sungguh dan bekerjasama dengan tim agar kita bisa meraih kemenangan.

g. Kerja sama itu penting

Yaitu dalam kehidupan kita tidak bisa kerja sendirian, sekalipun kita bisa melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan tim. Kita pasti membutuhkan rekan atau teman yang nantinya bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut.

3. Hasil Belajar

a) Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi.¹³

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.¹⁴

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses

¹³ Eveline Siregar, Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 4

¹⁴ Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), Cet.20 hal. 19

tersebut. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses-proses tersebut. Jadi, seseorang dapat dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses tersebut secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Perwujudan perubahan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut sebagai perubahan yang disadari, relatif bersifat permanen, kontinu, dan fungsional.¹⁵

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan-kemampuan (*capabilities*). Menurut Gagne ada lima kemampuan. Ditinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajaran atau instruksi, kemampuan-kemampuan itu perlu dibedakan, karena kemampuan-kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini berbeda-beda.¹⁶

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu:

- 1) Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan

¹⁵ Sri Anitah W,et. al., Strategi Pembelajaran di SD (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 2.5

¹⁶ Ratna Wilis Dahar, Teori-teori Belajar, (Jakarta: Erlangga, 1989), hal.134

tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.

- 2) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- 3) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 4) Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan Motorik. Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.¹⁷

¹⁷ Asep Herry Hernawan, et.al., Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), Cet.15 hal. 10.20

b) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹⁸ Hasil belajar bisa di katakan hasil maksimal yang telah di capai oleh siswa dalam proses pembelajaran dalam materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak dari hasil nilai saja melainkan akhlak kepada guru, kedisiplinan, ketrampilan dan lain sebagainya yang menuju hal positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.¹⁹

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah

¹⁸ Omea Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30

¹⁹ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm 200

kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).²⁰

2. Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan Nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.²¹

3. Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-laian,

²⁰ Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010.Hlm 3

²¹ Ibid, Hlm 5

kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.²²

c) Indikator Hasil Belajar Siswa

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut ;

1. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.²³

d) Tingkat Keberhasilan Belajar

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah

²² Ibid, Hlm 9

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Bina Reka Cipta, (2002), 12.

sedangkan unsur motoris adalah unsure jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Pengetahuan,
 - b. Pengertian
 - c. Kebiasaan
 - d. Keterampilan
 - e. Apresiasi
 - f. Emosional
 - g. Hubungan sosial
 - h. Jasmani
 - i. Etis atau budi pekerti
 - j. Sikap²⁴
- e) Prinsip-Prinsip Pengukuran Hasil Belajar

Seorang guru perlu mengetahui prinsip-prinsip umum di dalam melaksanakan pengukuran yaitu:

1. Di dalam pengukuran pertama-tama harus ditentukan dan dijelaskan apa yang akan diukur. Sebelum suatu instrumen pengukuran disusun atau dipilih, harus ditetapkan secara jelas

²⁴ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2004), Hlm 30

apa kegunaan pengukuran itu, jadi apa yang akan diukur. Karenanya perlu adanya deskripsi yang jelas tentang karakteristik atau tingkah laku yang akan diukur.

2. Teknik pengukuran harus dipilih berdasarkan kegunaan pengukuran. Apabila suatu aspek tingkahlaku peserta didik yang akan diukur telah ditentukan secara jelas maka akan dapat dipilih teknik pengukuran yang sesuai untuk mengukur tingkahlaku tersebut. Seringkali dipilih suatu teknik pengukuran berdasarkan ketelitian yang dapat dicapai dengan instrumen, keobjektivan hasil pengukuran, atau kemudahan pengukuran tersebut dilaksanakan. Semua kriteria ini memang penting tetapi masih kalah penting dibandingkan dengan kriteria utama ialah apakah teknik pengukuran itu masih merupakan cara yang paling efektif untuk menentukan apa yang ingin diketahui tentang subjek yang akan diukur karakteristiknya.
3. Penilaian yang komprehensif memerlukan adanya sistem gabungan macam-macam teknik pengukuran. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik di dalam pelajaran fisika misalnya, tidak hanya cukup apabila sebagai instrumen pengukuran dipakai suatu tes obyektif yang dapat mengukur pengetahuan faktual tetapi tidak dapat menunjukkan sejauh mana pelajaran telah dapat mengembangkan peserta didik untuk berfikir kritis, atau ketrampilan motorik, bagaimana pelajaran itu telah

merubah sikap peserta didik, dan sebagainya. Untuk itu semua diperlukan instrument-instrumen lain seperti checklist atau rating scale, kuesioner, dan sebagainya.

4. Pemakaian yang tepat dari teknik-teknik pengukuran memerlukan adanya kesadaran bahwa masing-masing teknik tersebut mempunyai keterbatasan maupun keunggulannya.
5. Perlu diingat bahwa bagaimanapun bagusya suatu instrument yang dipakai selalu terdapat kesalahan-kesalahan di dalam pengukuran. Dengan mengetahui adanya keterbatasan-keterbatasan yang ada pada instrumen pengukuran maka guru akan dapat menggunakannya secara hati-hati serta lebih efektif.²⁵

f) Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga

²⁵<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2130843-pengukuran-hasil-belajar/#ixzz2EVwmUAoe>. Di akses pada tanggal 20 November jam 09.00 wib.

d. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.²⁶

Dengan demikian dapat diketahui factor-faktor kesulitan belajar yang alami siswa dengan adanya bimbingan oleh guru ke siswa meningkatkan hasil prestasi belajar siswa agar terhindar dari kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB termasuk SMK atau MAK. IPS mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pada dasarnya studi sosial lebih banyak menekankan pada studi hubungan manusia dengan lingkungannya. Menurut Barr, “studi sosial pada hakekatnya merupakan kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem hidup bermasyarakat. Kajian tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran IPS di sekolah untuk mempersiapkan siswa

²⁶ Op.Cit, Oemar Hamlik, Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi. Hlm 117

menjadi warga negara yang baik, berdasarkan nilai-nilai kemasyarakatan yang berlaku dan perlu dikembangkan.” Menurut Sapriya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) “merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.”²⁷

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi yang pertama manusia, tempat, dan lingkungan, yang ke dua waktu, keberlanjutan, dan perubahan, yang ketiga sistem sosial dan budaya, yang ke empat adalah perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, termasuk mata pelajaran IPS. Menurut Wahidmurni, salah satu karakteristik mata pelajaran IPS pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ditekankan bahwa:

Substansi mata pelajaran IPS merupakan IPS terpadu, makauntutannya adalah guru IPS harus memahami dan menerapkan metode-metode pembelajaran terpadu. Karakteristik mata pelajaran IPS lainnya adalah bahwa masalah-masalah sosial kemasyarakatan sebagai obyek kajian IPS selalu berkembang terus menerus, maka sebagai guru mata pelajaran IPS dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan tersebut agar apa yang diajarkannya merupakan hal-hal yang baru sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman.²⁸

²⁷ Sapriya, dkk., Konsep Dasar IPS, (Bandung:UPI Press, 2006), h

²⁸ Wahidmurni, “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Pada Satuan Pendidikan MI/SD Dan MTs./SMP.” Artikel diakses pada 6 Desember 2020 dari

Berdasarkan pengertian ilmu pengetahuan sosial di atas, dapat di simpulkan IPS terpadu merupakan gabungan mata pelajaran ilmu social, Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah, maka dalam pelaksanaannya tidak lagi terpisah-pisah melainkan menjadi satu kesatuan. Hal ini memberikan dampak terhadap guru yang mengajar di kelas. Guru harus menerapkan berbagai metode pembelajaran, menggunakan media yang relevan, memberikan informasi yang terbaru dan bermanfaat khususnya yang terkait dengan mata pelajaran IPS.



http://tarbiyah.uinmalang.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=89:pembelajara_nipsterpadu&catid=62:artikel&Itemid=128.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat *statistic*, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pemahaman yang muncul dalam kalangan penelitian kuantitatif dapat mengubah strategi pengajaran dengan sengaja mengadakan perubahan terhadap pembelajaran dengan melakukan eskperimen.

Tujuan penelitian lebih diarahkan untuk menunjukkan hubungan antar variable, memverifikasi teori, melakukan prediksi, dan generalisasi. Teori-teori yang diajukan dijadikan sebagai standar untuk menyatakan sesuai tidaknya sebuah gejala yang terjadi, dan disinilah muncul istilah kebenaran etik, sebuah kebenaran berdasarka pada teori yang diajukan peneliti. Menurut Tanzeh pada bukunya pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antarvariabel, memberikan deskripsi statistic, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang

mungkin sebelumnya.²⁹ Pendekatan yang dilakukan penelitian kuantitatif ini berfokus pada kecanduan dan dampak negative dalam bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP 2 Rambipuji.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas. Alternatif agar yang diperoleh mampu mewakili data yang ada pada populasi, maka dalam penelitian sering dilakukan pemilihan responden atau sumber data yang tidak begitu banyak dari populasi, tetapi cukup mewakili. Prosesnya disebut dengan teknik sampling.³⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan populasi adalah data yang mempunyai jumlah banyak. Adapun populasi ini terdapat 102 siswa kelas VIII tahun 2020. Yang termasuk dalam kriteria bermain *game online* yaitu:

1. Bermain *game online mobile legends* lebih dari 5-10 jam.
2. Terus memikirkan permainan saat jauh dari layar ponsel.
3. Menghabiskan uang untuk memenuhi kebutuhan *game online mobile legends*.

²⁹ Ahmad Tanzeh, Pengantar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Teras, 2011), Hal. 99

³⁰ *Ibid.* 137-138

2. Sampel

Sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian, di samping pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan. Sebagaimana yang dijelaskan di atas bahwa sampel terdiri atas subjek penelitian (*responden*) yang menjadi sumber data yang terpilih dari hasil pekerjaan teknik *sampling*.³¹ Untuk menentukan sampel menggunakan rumus *slovin* :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = error margin

Dalam populasi sejumlah 102 dengan pecandu *game online* 32 maka jumlah sampel yang di butuhkan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{presentase (\%)} &= \frac{32}{102} \times 100\% \\ &= 0,31372549 \times 100\% \\ &= 0,31372549 \% \text{ (dibulatkan)} \\ &= 0.3\% \end{aligned}$$

Perhitungan sampel

$$n = \frac{102}{1+(102 \times 0,03^2)}$$

³¹ *Ibid.* 138

$$n = \frac{102}{1+(102 \times 0,009)}$$

$$n = \frac{102}{1,918}$$

$$n = 53,1803962 \text{ (dibulatkan menjadi 53)}$$

Jadi sampel yang di gunakan penelitian ini berjumlah 53 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.³²

Observasi pada penelitian ini adalah pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP

2 Rambipuji.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam

³² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Alfabeta: Bandung, 2015), hal. 204.

suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.³³ Penulis mengadakan wawancara langsung dengan guru bidang studi IPS untuk menggali informasi peserta didik.

3. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁴ Untuk mendapatkan data, maka Penulis menyebarkan angket kepada seluruh sampel untuk diisi yang kemudian hasilnya dianalisis. Penulis menyebarkan angket karena dalam penelitian ini penulis ingin memperoleh data mengenai *Pengaruh game online mobile legends* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi IPS.

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 102 peserta didik yang telah peneliti jadikan sebagai objek sample pada penelitian ini. Sistem penilaian pada item itu sebagai berikut.

³³ *Ibid* hal. 317

³⁴ *Ibid* hal. 142-144

Tabel 3.1

Sebaran Item Skala Kecanduan *Game Online*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Total
Intensitas Game online	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game</i> <i>online</i>	1,2,3,4	4
	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	5,6,7,8	4
	<i>Interpersonal and healthrelated problems</i>	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	9,10,11	3
		Interaksi dengan orang lain	12,13	2
	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain <i>game</i> <i>online</i>	14,15	2

Angket ini akan disebarakan kepada 102 peserta didik yang kecanduan bermain *game online* yang telah peneliti dijadikan sample dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan game online, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian.

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.³⁵ Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan lima (5) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS). Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *Unfavourable*.

Pernyataan *unfavourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap.³⁶ Sistem penilaian pada item itu sebagai berikut.

³⁵ Deni Dermawan, Metode Penelitian Kuantitatif (PT REMAJA ROSDAKARYA : Bandung) hal. 169

³⁶ S Azwar, Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 53

Tabel 3.2
Skala Likert

Jawaban	Skor <i>Unfavourable</i>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4. Dokumentasi,

Dokumentasi merupakan teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, bulletin dan lainnya, dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai dengan variable penelitian.³⁷ Adapun teknik pengumpulan data-data ini penulis pergunakan untuk memperoleh data-data tentang hasil belajar siswa pada bidang studi IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Rambipuji secara langsung dari buku raport.

D. Teknik Analisis Data

Metode teknik analisis data adalah suatu usaha untuk menjelaskan dan menyusun data yang telah masuk. Hal ini untuk memenuhi penelitian yang valid, benar dan lengkap. Maka dari itu diperlukan suatu metode yang valid dalam analisis.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*, hal. 206.

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan ada tiga macam, yaitu uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

1. Uji Instrumen

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas).

a. Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukur.³⁸ Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Instrumen yang akan diuji adalah instrumen bermain *game online*. Instrumen tersebut telah diasumsikan telah disetujui oleh ahli. Oleh karena itu instrumen telah diujicobakan kepada 102 responden. Instrumen terdiri atas 15 butir dimana tiap butir disiapkan 5 alternatif jawaban. Jawaban butir positif nilai terendah diberi skor 1 dan tertinggi diberi skor 5 dan sebaliknya. Teknik yang digunakan adalah teknik *korelasi product moment*, dengan rumus sebagai berikut:³⁹

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

Keterangan

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y N= Jumlah sampel

³⁸ Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, hlm. 228.

³⁹ Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, hlm. 72.

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor x

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor y.

Selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan tabel “r”

product moment : $df = N - nr$, pada taraf signifikan 5% dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Koefisien harga r_{xy} yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas dikonsultasikan dengan tabel harga r product moment pada taraf signifikansi 5% atau interval kepercayaan 95%. Jika indeks korelasi atau harga $r_{xy} \geq r_{tabel}$ butir maka instrumen itu valid dan jika r_{xy} hitung $<$ dari r_{tabel} maka butir instrumen itu tidak valid.

IAIN JEMBER

Tabel 3.3

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
X1	Pearson Correlation	1	,182	,119	,056	,040	,071	,120	,054	,222*	,184	,100	,107	,047	,058	,016	,404**
	Sig. (2-tailed)		,067	,232	,576	,691	,475	,231	,587	,025	,064	,317	,286	,637	,561	,872	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X2	Pearson Correlation	,182	1	,000	,072	-,025	,107	,011	,239*	,217*	,133	,101	,198*	-,065	,067	-,010	,384**
	Sig. (2-tailed)	,067		1,000	,469	,807	,283	,915	,016	,029	,183	,313	,046	,514	,507	,919	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X3	Pearson Correlation	,119	,000	1	,169	,072	,242*	,043	,175	,204*	,066	,172	,017	-,077	,226*	,225*	,456**
	Sig. (2-tailed)	,232	1,000		,089	,475	,014	,668	,079	,039	,507	,085	,865	,441	,023	,023	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X4	Pearson Correlation	,056	,072	,169	1	,153	,171	,055	,164	,010	,161	,230*	-,027	,122	,111	,069	,420**
	Sig. (2-tailed)	,576	,469	,089		,124	,085	,581	,100	,918	,106	,020	,787	,221	,266	,490	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X5	Pearson Correlation	,040	-,025	,072	,153	1	,107	,057	,040	,094	,106	,142	,122	,250*	,103	-,043	,361**
	Sig. (2-tailed)	,691	,807	,475	,124		,285	,571	,686	,348	,290	,153	,223	,011	,302	,666	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102

X6	Pearson Correlation	,071	,107	,242*	,171	,107	1	,197*	-,023	,057	,236*	,122	,275**	,023	,112	,160	,493**
	Sig. (2-tailed)	,475	,283	,014	,085	,285		,047	,822	,571	,017	,222	,005	,816	,261	,109	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X7	Pearson Correlation	,120	,011	,043	,055	,057	,197*	1	-,044	,019	,204*	,208*	,041	-,040	,327**	,188	,395**
	Sig. (2-tailed)	,231	,915	,668	,581	,571	,047		,658	,854	,040	,036	,685	,689	,001	,059	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X8	Pearson Correlation	,054	,239*	,175	,164	,040	-,023	-,044	1	,086	-,056	,098	,125	,089	,184	,062	,381**
	Sig. (2-tailed)	,587	,016	,079	,100	,686	,822	,658		,390	,576	,329	,209	,374	,064	,535	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X9	Pearson Correlation	,222*	,217*	,204*	,010	,094	,057	,019	,086	1	,007	-,064	,154	-,057	,079	-,186	,326**
	Sig. (2-tailed)	,025	,029	,039	,918	,348	,571	,854	,390		,941	,520	,122	,571	,429	,061	,001
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X10	Pearson Correlation	,184	,133	,066	,161	,106	,236*	,204*	-,056	,007	1	,235*	,096	,093	,003	,098	,419**
	Sig. (2-tailed)	,064	,183	,507	,106	,290	,017	,040	,576	,941		,017	,337	,352	,979	,325	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X11	Pearson Correlation	,100	,101	,172	,230*	,142	,122	,208*	,098	-,064	,235*	1	-,053	,140	,259**	,199*	,479**
	Sig. (2-tailed)	,317	,313	,085	,020	,153	,222	,036	,329	,520	,017		,597	,161	,009	,045	,000

	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X12	Pearson	,107	,198*	,017	-,027	,122	,275**	,041	,125	,154	,096	-,053	1	,075	-,077	,018	,357**
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	,286	,046	,865	,787	,223	,005	,685	,209	,122	,337	,597		,452	,441	,856	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X13	Pearson	,047	-,065	-,077	,122	,250*	,023	-,040	,089	-,057	,093	,140	,075	1	-,056	-,054	,249*
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	,637	,514	,441	,221	,011	,816	,689	,374	,571	,352	,161	,452		,573	,592	,011
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X14	Pearson	,058	,067	,226*	,111	,103	,112	,327**	,184	,079	,003	,259**	-,077	-,056	1	,245*	,447**
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	,561	,507	,023	,266	,302	,261	,001	,064	,429	,979	,009	,441	,573		,013	,000
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
X15	Pearson	,016	-,010	,225*	,069	-,043	,160	,188	,062	-,186	,098	,199*	,018	-,054	,245*	1	,335**
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	,872	,919	,023	,490	,666	,109	,059	,535	,061	,325	,045	,856	,592	,013		,001
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102
Total	Pearson	,404**	,384**	,456**	,420**	,361**	,493**	,395**	,381**	,326**	,419**	,479**	,357**	,249*	,447**	,335**	1
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,011	,000	,001	
	N	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102	102

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas

Variabel Penelitian	Indikator Variabel Penelitian	No pertanyaan	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
<i>Game online mobile legend (X)</i>	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	P 1	0.404	0.195	Valid
		P 2	0.384	0.195	Valid
		P 3	0.456	0.195	Valid
		P 4	0.420	0.195	Valid
	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	P 5	0.361	0.195	Valid
		P 6	0.493	0.195	Valid
		P 7	0.395	0.195	Valid
		P 8	0.381	0.195	Valid
	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	P 9	0.326	0.195	Valid
		P 10	0.419	0.195	Valid
		P 11	0.479	0.195	Valid
	Interaksi dengan orang lain	P 12	0.357	0.195	Valid
		P 13	0.249	0.195	Valid
	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	P 14	0.447	0.195	Valid
		P 15	0.335	0.195	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket variabel *game online mobile legend* yang terdiri dari 15 item soal untuk $N = 100$, diketahui bahwa, terdapat 15 butir soal yang valid dan terdapat 0 butir soal yang tidak valid karena memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk $N = 100$ dengan $r_{tabel} 0.195$ pada taraf signifikansi 5%.

Pernyataan yang valid seluruhnya digunakan untuk memperoleh data, sedangkan untuk pernyataan yang tidak valid tidak digunakan karena indikator pada pernyataan yang tidak valid sudah dapat terwakili oleh pernyataan-pernyataan yang valid.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila ditekan kepada subjek yang sama. Dalam menentukan apakah instrument memiliki daya keajegan mengukur atau reliabilitas yang tinggi ataukah belum, peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach.:⁴⁰

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

keterangan ;

r_{11} = Koefisien reabilitas tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

⁴⁰ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 207-208.

i = Bilangan konstan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varian butir

$\sum s_t^2$ = Varian total

Uji reabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan reabilitas cronbach alpha menurut Wiratna Sujerweni (2014). Kuesioner dikatakan reliable jika nilai cronbach alpha $> 0,60$.

Tabel 3.5

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	102	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	102	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.6

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,609	15

Tabel 3.7

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00061	44,9020	58,782	,248	,591
VAR00062	44,7255	59,171	,223	,595
VAR00063	44,6471	57,538	,303	,581
VAR00064	44,9608	58,652	,271	,587
VAR00065	44,9314	60,203	,217	,596
VAR00066	44,9902	56,247	,335	,575
VAR00067	44,9412	59,224	,245	,591
VAR00068	44,9314	59,114	,215	,596
VAR00069	44,8627	60,318	,151	,608
VAR00070	44,5784	58,979	,280	,586
VAR00071	44,9706	57,395	,338	,576
VAR00072	44,8529	59,830	,196	,599
VAR00073	44,7647	62,241	,079	,619
VAR00074	44,8235	57,850	,295	,583
VAR00075	44,9412	60,353	,172	,603

Dari uji reabilitas diketahui Cronbach`s Alpha 0,609 > 0,60. Maka

uji reabilitas ini reliabel

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diambil berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Pada penelitian ini digunakan uji Lilliefors untuk menguji normalitas data. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 = jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual

Berdistribusi normal

H_a = jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual Tidak berdistribusi normal

b. Uji linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian.

Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_o = jika nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_a = jika nilai Sig. Deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

Adapun cara analisisnya adalah melalui pengolahan data yang akan mencari hubungan antara variabel independen X dan variabel dependen Y.

Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen".Persamaan Umum regresi linier sederhana adalah:⁴¹

$$y = a + bX$$

⁴¹ Sugiyono, statistika untuk penelitian, hlm. 270

Keterangan :

- Y = Subjek dalam Variabel dependen yang diprediksikan
- a = Harga Y bila $X = 0$ (harga kontan)
- b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabelindependen. Bilab (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.
- X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 2 Rambipuji

SMP Negeri 02 Rambipuji berdiri pada tahun 1983 awalnya merupakan filial dari SMP Negeri 01 Rambipuji dengan pLt. Bp. Sudarsono di SDN Rowotamtu. Setelah gedung berdiri tahun 1985 yang terletak di dusun Bindung Desa Pecoro Kecamatan Rambipuji siswa menempati gedung baru tersebut dengan kepala sekolah Bpk Hadi Ponidjo. Banyaknya Rombel saat itu Rombel dan jumlah tenaga guru dan non guru 16 orang. SMP Negeri 02 Rambipuji berdiri di atas tanah seluas 15.125m² dengan memiliki bangunan sebanyak 10 ruang pada saat pertama kali berdiri.

Kepala sekolah yang pernah memimpin dan membesarkan SMP Negeri 02 Rambipuji sehingga menjadi seperti sekarang ini adalah:

- a. Hadi Ponidjo tahun menjabat 1983-1989
- b. Drs. Suwono Adi than menjadi 1989-1995
- c. Djuanah, S.Pd tahun menjabat 1995-2000
- d. Dra. Warsini tahun menjabat 2000-2005
- e. Drs. Hj. Sunarti tahun menjabat 2005-2009
- f. Sigit Suyitno, S.Pd tahun menjabat 2009-2014
- g. Moh. Rokhim, M.Pd tahun menjabat 2014-sekarang.

Kondisi sarana di sekolah ini pada awalnya terdiri dari 6 ruang kelas dan 1 kantor. Kondisi saat ini ruang kelas berjumlah 15, laboratorium IPA 1, laboratorium computer 1, ruang perpustakaan 1, ruang BK 1, koperasi 1, ruang ibadah 1, ruang TU 1, kantor guru 1, dan lapangan.

Konsistensi dalam memberikan pelayanan pendidikan adalah salah satu kunci SMP Negeri 02 Rambipuji supaya tetap diterima di masyarakat. Pelayanan tersebut ditunjukkan dengan guru profesional dan pengalaman yang senantiasa memberikan materi pelajaran dan motivasi belajar terhadap siswa.

Pada tahun pelajaran 2014-2015 SMP Negeri 02 Rambipuji berhasil meluluskan siswa di UN tahun 2015 dengan siswa 179. Hasil tersebut membuat SMP Negeri 02 Rambipuji menduduki nomer 8 di rata-rata nilai UN se-kabupaten Jember.

2. Profil Sekolah SMP Negeri 2 Rambipuji

a. Identitas Sekolah

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1) Nama Sekolah | : SMPN 2 Rambipuji |
| 2) NPSN | : 20523862 |
| 3) Alamat | : Pecoro, Kec. Rambipuji |
| 4) Kodepos | : 68152 |
| 5) Desa/Kelurahan | : Pecoro |
| 6) Kecamatan | : Rambipuji |
| 7) Kabupaten/Kota | : Jember |
| 8) Provinsi | : Jawa Timur |

- 9) Status : Negeri
- 10) Bentuk Pendidikan : SMP
- 11) Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
- 12) SK Pendirian Sekolah : 047/M/1983
- 13) Tanggal SK Pendirian : 1983-11-07

b. Data Pelengkap

- 1) Kebutuhan Khusus Dilayani : Tidak Ada
- 2) Nama Bank : BPD JAWA TIMUR
- 3) Cabang KCP/Unit : BPD Cabang Jember
- 4) Rekening Atas Nama : Boss SMPN 2 Rambipuji
- 5) Luas Tanah Milik : 3
- 6) Luas Tanah Bukan Milik : 0

c. Data Rinci

- 1) Status BOS : Bersedia menerima
- 2) Waktu Penyelenggaraan : Pagi
- 3) Sertifikat ISO : Belum bersertifikat
- 4) Sumber Listrik : PLN
- 5) Daya Listrik : 4400
- 6) Akses Internet : Tidak Ada

3. Visi dan Misi SMP Negeri 6 Jember

Visi

- a. Terwujudnya pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan
- b. Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien

- c. Terwujudnya peningkatan perolehan hasil lulusan
- d. Terwujudnya peningkatan kualitas tenaga pendidikan
- e. Terwujudnya pengembangan sarana pendidikan
- f. Terwujudnya pengelolaan pendidikan yang bermutu
- g. Terwujudnya pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntabel.
- h. Terwujudnya pelaksanaan penilaian pembelajaran
- i. Terwujudnya pembinaan dan peningkatan ketaqwaan kepada Allah dengan menjalankan perintah-perintah Allah dan menjauhi larangan-laranganNya melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri
- j. Terwujudnya pembinaan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- k. Terwujudnya pembinaan apresiasi seni, daya kreasi dan kreativitas seni yang tidak bertentangan dengan ajaran agama

Misi

- a. Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan
- b. Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien
- c. Mewujudkan peningkatan perolehan hasil lulusan
- d. Mewujudkan peningkatan kualitas tenaga pendidikan
- e. Mewujudkan pengembangan sarana pendidikan
- f. Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang bermutu

- g. Mewujudkan pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntabel
- h. Mewujudkan pelaksanaan penilaian pembelajaran yang berkualitas
- i. Mewujudkan pembinaan dan peningkatan ketaqwaan kepada Allah dengan menjalankan perintah-perintah Allah dan menjauhi larangan-laranganNya melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri
- j. Mewujudkan pembinaan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- k. Mewujudkan pembinaan apresiasi seni, daya kreasi dan kreativitas seni yang tidak bertentangan dengan ajaran agama.
- l. Terwujudnya lingkungan yang nyaman, bersih dan sehat.

B. Penyajian Data

1. Data Kondisi Siswa

Jumlah seluruh siswa SMPN 2 Rambipuji pada tahun pelajaran 2020/2021 dari kelas VIII sebanyak 102 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.1
Jumlah Siswa Bermain Game Online Mobile Legend

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII A	21	12	33
2	VIII B	14	6	20
3	VIII C	9	8	17

4	VIII D	14	5	19
5	VIII E	9	4	13
Jumlah		67	35	102

2. Data Game Online Mobile Legends

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel X berupa angket sebanyak 15 pertanyaan atau pernyataan untuk 53 sampel.

Tabel 4.2

Pemain Game Online Mobile Legend

Sub Indikator	No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			SS	S	RG	TS	STS
Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1	Dalam satu hari bermain lebih dari 5 jam	7	9	9	12	16
	2	Bahan pembicaraan setiap harinya	8	7	12	7	19
	3	Menentukan strategi setiap harinya	12	11	7	13	10
	4	Meningkatkan <i>skill</i> dalam bermain dengan bermain	12	8	9	11	13

		secara terus-menerus					
Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	5	<i>Push rank</i> sampai target yang ditentukan	10	10	6	13	14
	6	<i>Manage and control yourself</i>	9	5	14	14	11
	7	MVP (penghargaan) yang menjadi tujuan dalam bermain	8	10	7	10	18
	8	Modal utama itu <i>skill</i> bukan uang	13	11	8	10	11
Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	9	Bermain sampai larut malam	18	7	12	9	7
	10	Fokus bermain sampai lupa makan	19	9	13	9	3
	11	Terlalu sering fokus dalam bermain membuat pusing	9	16	10	9	9

Interaksi dengan orang lain	12	Kerja sama itu penting	25	10	8	9	1
	13	Kerja keras untuk membawa tim untuk menang	35	15	3	0	0
Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	14	Waktu di habiskan untuk bermain <i>game online</i>	25	12	8	7	1
	15	<i>Smartphone</i> yang dipakai di atas <i>ram</i> 2 GB	36	8	9	0	0

Dalam penyajian data di atas peneliti membuat tabel persentase agar mudah di pahami sebagai berikut;

- a) Dalam satu hari bermain lebih dari 5 jam

Dari tabel 4.3 dapat diketahui jumlah partisipan terbanyak bermain *game online* lebih dari 5 jam dengan persentase 30,2%.

Tabel 4.3
bermain lebih dari 5 jam

Dalam satu hari bermain lebih dari 5 jam	Frekuensi	Persentase
1 jam – 2 jam	7	13,3%
2 jam – 3 jam	12	22,7%
3 jam – 4 jam	9	16,9%

4 jam – 5 jam	9	16,9%
Lebih 5 jam	16	30,2%
Total	53	100%

b) Bahan pembicaraan setiap harinya

Dari tabel 4.4 dapat diketahui *game online* menjadi bahan pembicaraan siswa dengan persentase 35,8%.

Tabel 4.4
Bahan pembicaraan

Bahan pembicaraan setiap harinya	Frekuensi	Persentase
Jam masuk sekolah	19	35,8%
Jam pelajaran di mulai	7	13,2%
Jam istirahat I	12	22,6%
Jam istirahat II	7	13,2%
Jam pulang sekolah	8	15%
Total	53	100%

c) Menentukan strategi setiap harinya

Dari tabel 4.5 yang dimana siswa menentukan strategi *gamenya* dengan persentase 24,5%

Tabel 4.5
Menentukan strategi

Menentukan strategi setiap harinya	Frekuensi	Persentase
Jam masuk sekolah	10	18,8%
Jam pelajaran di mulai	13	24,5%
Jam istirahat I	7	13,2%
Jam istirahat II	11	20,7%
Jam pulang sekolah	12	22,6%
Total	53	100%

- d) Meningkatkan *skill* dalam bermain dengan bermain secara terus-menerus

Dapat diketahui tabel 4.6 siswa meningkatkan skill dalam bermain *game online* nya dengan persentase 24,5%.

Tabel 4.6
Meningkatkan *skill*

Meningkatkan <i>skill</i> dalam bermain dengan bermain secara terus-menerus	Frekuensi	Persentase
Jarang	13	24,5%
Kadang-kadang	11	20,7%
Tergantung teman	9	16,9%

Sesuai mod	8	15%
Main terus	12	22,6
Total	53	100%

e) *Push rank* sampai target yang ditentukan

Dari tabel 4,7 dapat di ketahui siswa bermain bertujuan untuk *push rank* dengan persentase 26,4%.

Tabel 4.7

Push rank

<i>Push rank</i> sampai target yang ditentukan	Frekuensi	Persentase
Top Kecamatan	14	26,4%
Top Kabupaten	13	24,5%
Top Provinsi	6	11,3%
Top Negara	10	18,8%
Top Global	10	18,8%
Total	53	100%

f) *Manage and control yourself*

Dari tabel 4.8 diketahui siswa mempunyai tujuan dalam bermain dengan persentase 26,4%.

Tabel 4.8*Manage and control yourself*

<i>Manage and control yourself</i>	Frekuensi	Persentase
Mempunyai tujuan	11	20,7%
Mimpi	14	26,4%
Membangun	14	26,4%
Strategi	5	9,4%
Nilai – nilai	9	16,9%
Total	53	100%

g) MVP (penghargaan) yang menjadi tujuan dalam bermain

Dari tabel 4.9 diketahui MVP menjadi tujuan dalam bermain dalam permainan ini dengan persentase 33,9%

Tabel 4.9**MVP**

MVP (penghargaan) yang menjadi tujuan dalam bermain	Frekuensi	Persentase
Menang	18	33,9%
Keseruan	10	18,8%
Kesenangan	7	13,2%
Trolling	10	18,8%
MVP	8	15%
Total	53	100%

h) Modal utama itu *skill* bukan uang

Dari tabel 4.10 diketahui *skill* menjadi modal utama dalam memainkan *game online* ini dengan presentase 24,5%.

Tabel 4.10

Skill

Modal utama itu <i>skill</i> bukan uang	Frekuensi	Persentase
Menang	11	20,7%
Keseruan	10	18,8%
Kesenangan	8	15%
Trolling	11	20,7%
Skill	13	24,5%
Total	53	100%

i) Bermain sampai larut malam

Dari tabel 4.11 diketahui bermain sampai larut malam dengan presentase 33,9%.

Tabel 4.11

Larut malam

Bermain sampai larut malam	Frekuensi	Persentase
> jam 9 malam	7	13,2%
< jam 9 malam	9	16,9%
>jam 10 malam	12	22,6%
< jam 10 malam	7	13,2%
>jam 11 malam	18	33,9%

Total	53	100%
--------------	-----------	-------------

j) Fokus bermain sampai lupa makan

Dari tabel 4.12 diketahui fokus bermain sampai lupa makan dengan presentase 35,8%.

Tabel 4.12
Fokus bermain

Fokus bermain sampai lupa makan	Frekuensi	Persentase
Tidak sengaja	3	5,6%
Di sengaja	9	16,9%
Pura-pura lupa	13	24,5%
Lupa	9	16,9%
<i>Game</i> lebih penting	19	35,8%
Total	53	100%

k) Terlalu sering fokus dalam bermain membuat pusing

Dari tabel 4.13 diketahui bahwasanya terlalu sering fokus bermain membuat pusing dengan persentase 30,1%.

Tabel 4.13

Terlalu sering fokus

Terlalu sering fokus dalam bermain membuat pusing	Frekuensi	Persentase
Tidak yakin	9	16,9%
Yakin	9	16,9%
Biasa	10	18,8%
Sudah terbiasa	16	30,1%
Kebal	9	16,9%
Total	53	100%

1) Kerja sama itu penting

Dari tabel 4.14 diketahui kerja sama itu penting dalam bermain *game online* ini dengan persentase 47,1%

Tabel 4.14

Kerja sama

Kerja sama itu penting	Frekuensi	Persentase
Yang penting bermain	1	1,8%
Tidak terlalu penting	9	16,9%
Kurang yakin	8	15%
Main sendiri	10	18,8%
Sangat penting	25	47,1%
Total	53	100%

m) Kerja keras untuk membawa tim untuk menang

Dari tabel 4.15 diketahui kerja keras untuk bisa mendapatkan kemenangan dengan persentase 66%.

Tabel 4.15

Kerja keras

Kerja keras untuk membawa tim untuk menang	Frekuensi	Persentase
Tidak terlalu	0	0%
Kalah menang udah biasa	0	0%
Farming	3	5,6%
Fokus main	15	28,3%
Kerja keras	35	66%
Total	53	100%

n) Waktu di habiskan untuk bermain *game online*

Dari tabel 4.16 diketahui waktu yang di habiskan untuk bermain *game online* denga persentase 47,1%.

Tabel 4.16

Waktu di habiskan

Waktu di habiskan untuk bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase
Sebelum berangkat sekolah	1	1,8%
Pulang sekolah	7	13,2%
Setelah bantu orang tua	8	15%
Ngumpul bareng teman	12	22,6%
Libur sekolah	25	47,1%
Total	53	100%

o) *Smartphone* yang dipakai di atas ram 2 GB

Dari tabel 4.17 diketahui spesifikasi *smartphone* yang di pakai siswa lebih dari RAM 2 GB dengan persentase 37,7%

Tabel 4.17

Smartphone yang dipakai di atas ram 2 GB

<i>Smartphone</i> yang dipakai di atas ram 2 GB	Frekuensi	Persentase
2 GB	0	0%
3 GB	20	37,7%
4 GB	15	28,3%

6 GB	10	18,8%
8 GB	8	15%
Total	53	100%

C. Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari, dan menemukan apa penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴² Maka teknik yang digunakan adalah menggunakan rumus product moment, karena dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang perlu mendapat kejelasan, apakah terdapat hubungan antara kedua variabel atau tidak terdapat hubungan. Kedua variabel tersebut ialah pengaruh game online mobile legend dan hasil prestasi belajar pada mata pelajaran IPS.

IAIN JEMBER

⁴² Lexy, J Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Rosda, 2011), h.248

Tabel 4.18
Perhitungan Indeks Regresi Antara Variabel X (Game Online
Mobile Legends) Dan Variabel Y (Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran
IPS)

No	Kelas	Angket	Nilai UTS
1	VIII	43	29
2	VIII	33	26
3	VIII	40	31
4	VIII	40	23
5	VIII	43	23
6	VIII	36	24
7	VIII	40	23
8	VIII	37	27
9	VIII	42	30
10	VIII	42	33
11	VIII	32	29
12	VIII	42	32
13	VIII	40	24
14	VIII	38	27
15	VIII	42	26
16	VIII	31	24
17	VIII	33	21
18	VIII	42	26
19	VIII	39	28
20	VIII	40	26
21	VIII	32	25
22	VIII	33	20
23	VIII	40	27

24	VIII	36	28
25	VIII	40	24
26	VIII	27	22
27	VIII	37	29
28	VIII	39	16
29	VIII	39	23
30	VIII	32	19
31	VIII	37	27
32	VIII	37	27
33	VIII	34	31
34	VIII	33	29
35	VIII	35	33
36	VIII	41	32
37	VIII	44	27
38	VIII	39	27
39	VIII	39	28
40	VIII	44	30
41	VIII	41	31
42	VIII	30	25
43	VIII	32	20
44	VIII	36	26
45	VIII	31	20
46	VIII	34	20
47	VIII	34	27
48	VIII	39	23
49	VIII	29	18
50	VIII	41	28
51	VIII	42	27
52	VIII	34	19
53	VIII	33	28

Jumlah	1969	1368
---------------	-------------	-------------

2. Pengujian Prasyarat dan Hipotesis

a. Pengujian prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov merupakan bagian dari asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

H_a = jika nilai signifikan > 0.05 , maka nilai residual berdistribusi normal.

H_o = jika nilai signifikan < 0.05 , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.19

Menentukan Nomor Residual

X	Y	RESIDUAL
43	29	0,8163
33	26	1,87231
40	31	4,0331
40	23	-3,9669
43	23	-5,1837
36	24	-1,3445
40	23	-3,9669
37	27	1,2499
42	30	2,2219
42	33	5,2219

32	29	5,27791
42	32	4,2219
40	24	-2,9669
38	27	0,8443
42	26	-1,7781
31	24	0,68351
33	21	-3,12769
42	26	-1,7781
39	28	1,4387
40	26	-0,9669
32	25	1,27791
33	20	-4,12769
40	27	0,0331
36	28	2,6555
40	24	-2,9669
27	22	0,30591
37	29	3,2499
39	16	-10,5613
39	23	-3,5613
32	19	-4,72209
37	27	1,2499
37	27	1,2499
34	31	6,4667
33	29	4,87231
35	33	8,0611
41	32	4,6275
44	27	-1,5893
39	27	0,4387
39	28	1,4387
44	30	1,4107
41	31	3,6275
30	25	2,08911
32	20	-3,72209

36	26	0,6555
31	20	-3,31649
34	20	-4,5333
34	27	2,4667
39	23	-3,5613
29	18	-4,50529
41	28	0,6275
42	27	-0,7781
34	19	-5,5333
33	28	3,87231

Tabel 4.19

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized

Residual

N		53
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,64723881
Most Extreme Differences	Absolute	,099
	Positive	,094
	Negative	-,099
Test Statistic		,099
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji linieritas

Untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_a = jika nilai sig. deviation from linearity > 0.05 , maka terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_o = jika nilai sig. deviation from linearity < 0.05 , maka tidak terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.20

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Game Online Mobile Legend	Between Groups	(Combined)	365,099	16	22,819	1,694	,094
		Linearity	158,391	1	158,391	11,757	,002
		Deviation from Linearity	206,708	15	13,781	1,023	,456
	Within Groups		485,014	36	13,473		
	Total		850,113	52			

Berdasarkan hasil uji linearity nilai sig. Deviation from linearity $0,456 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

b. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni;

Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

H_a = jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

H_o = jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 4.21

Variabel X (pengaruh *game online mobile legend*) dan Variabel Y (hasil belajar)

No	Kelas	Angket	Nilai UTS
1	VIII	43	29
2	VIII	33	26
3	VIII	40	31
4	VIII	40	23
5	VIII	43	23
6	VIII	36	24
7	VIII	40	23
8	VIII	37	27
9	VIII	42	30
10	VIII	42	33
11	VIII	32	29
12	VIII	42	32

13	VIII	40	24
14	VIII	38	27
15	VIII	42	26
16	VIII	31	24
17	VIII	33	21
18	VIII	42	26
19	VIII	39	28
20	VIII	40	26
21	VIII	32	25
22	VIII	33	20
23	VIII	40	27
24	VIII	36	28
25	VIII	40	24
26	VIII	27	22
27	VIII	37	29
28	VIII	39	16
29	VIII	39	23
30	VIII	32	19
31	VIII	37	27
32	VIII	37	27
33	VIII	34	31
34	VIII	33	29
35	VIII	35	33
36	VIII	41	32
37	VIII	44	27
38	VIII	39	27
39	VIII	39	28
40	VIII	44	30
41	VIII	41	31
42	VIII	30	25

43	VIII	32	20
44	VIII	36	26
45	VIII	31	20
46	VIII	34	20
47	VIII	34	27
48	VIII	39	23
49	VIII	29	18
50	VIII	41	28
51	VIII	42	27
52	VIII	34	19
53	VIII	33	28
Jumlah		1969	1368

Tabel 4.22

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,432 ^a	,186	,170	3,683

a. Predictors: (Constant), Game Online Mobile Legend

Tabel 4.23

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	158,391	1	158,391	11,678	,001 ^b
	Residual	691,722	51	13,563		
	Total	850,113	52			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Game Online Mobile Legend

Tabel 4.24

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	10,743	4,438		2,420	,019
	Game Online Mobile Legend	,406	,119	,432	3,417	,001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dari output tersebut diketahui ;

Bahwa nilai F hitung = 11,678 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *game online mobile legend* (X) terhadap variabel hasil belajar(Y).

D. Pembahasan

1. Kecanduan *game online mobile legend*

Dalam hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa yang pecandu *game online mobile legend* di SMP 2 Negeri Rambipuji dengan persentase 0,3% yang di olah dengan rumus *slovin*, hasil yang di peroleh dari pengolahan data yaitu terdapat 53 siswa pecandu *game online mobile legend* sebagai subjek penelitian dengan populasi 102 siswa. Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

Penelitian ini sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Tracy La Quey, semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya da nada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini. *Game online* adalah *game* yang berbasis *elektronik visual*. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual elektronik* yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.⁴³

Berdasarkan hasil penelitian, waktu luang siswa hanya di habiskan untuk bermian *game online mobile legend* . Hal tersebut dapat diketahui dari tabel 4.3 yang dimana siswa lebih banyak bermain *game online mobile legend* dari pada belajar dengan persentase 30,2%. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Distribusi kecanduan *game online mobile legend* siswa di SMP 2 Rambipuji berjumlah 7 subjek dengan persentase terendah 13,3%. Dimana

⁴³ Angela,2013. Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544

hal tersebut juga mengindikasikan bahwa siswa di SMP 2 Negeri Rambipuji cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

2. Pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan, maka telah di dapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *game online mobile legend* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP 2 Rambipuji. Adapun prediksi pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar ditunjukkan dengan uji regresi linear sederhana dengan signifikansi 0,001 yang artinya ada pengaruh *game online mobile legend* yang menimbulkan hasil belajar siswa menurun.

Menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa (lingkungan siswa itu sendiri). Adapun faktor yang berasal dari diri siswa (internal) adalah : a) Faktor sikap, b) Faktor malas, c) Faktor waktu, d) Menggampangkan Tugas, e) Cara belajar siswa di rumah , f) Terlalu Santai, Itulah faktor yang berasal dari diri siswa, sehingga hasil belajar siswa akhir-akhir ini mengalami penurunan. Adapun faktor

eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri siswa atau individu (lingkungan siswa itu sendiri) antara lain: a) Lingkungan Keluarga atau orang tua, b) Lingkungan Sekolah, c) Lingkungan Masyarakat. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti suatu proses belajar, hasil belajar merupakan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik.⁴⁴

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, guru harus mengetahui tahapan yang harus dijalani peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahapan yang terpenting adalah motivasi agar prestasi hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang baik.



⁴⁴ Iskandar. (2012). Psikologi Pendidikan. Jakarta Selatan: Rineka Cipta

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melihat dari rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan program bantu SPSS versi 26. Dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji. Dengan hasil tingkat signifikansi sebesar $0,001 > 0,05$.

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, guru harus mengetahui tahapan yang harus dijalani peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahapan yang terpenting adalah motivasi agar prestasi hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang baik.

B. Saran-saran

Kesimpulan yang telah penulis terakan di atas dapat diajukan beberapa saran antara lain ialah:

1. Kepada pihak kepala sekolah dan guru hendaknya selalu memantau keadaan anak didik ketika berada di lingkungan sekolah maupun di luar

sekolah dan selalu memberikan arahan atau penyuluhan dan memberikan pendekatan yang baik untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga prestasi belajar siswa terus meningkat.

2. Kepada guru IPS diharapkan dapat memberikan arahan kepada siswa untuk terus meningkatkan minat belajar dalam mencapai prestasi belajar yang baik. Guru IPS diharapkan terus memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memberikan pengetahuan yang luas kepada siswa, serta selalu kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.
3. Kepada orang tua hendaknya selalu memantau dan menemani siswa ketika belajar, sehingga kesulitan belajar yang dialami siswa dapat terbantu dengan adanya orang tua yang selalu menemani siswa dalam belajar. Orang tua juga diharapkan untuk selalu memberikan motivasi kepada siswa dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, 2011. Pengantar Metodologi Penelitian, Yogyakarta : Teras.
- Ahmad, Abdurrahman, Moh. Sutomo & Muhammad Eka Rahman. 2018. Kefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Schoology Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Sma Unggulan Nuris Jember. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan IPS 2018 Adopsi dan Adaptasi ICT dalam Pembelajaran IPS Bagi Generasi Milenial*, Malang: 19 September 2018. Hal. 1-7.
- Ahmad, Abdurrahman, Soetarno Joyoatmojo & Wiedy Murtini. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan CD Interaktif dan Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Ditinjau Dari Motivasi Siswa SMK di Kabupaten Blora Kelas XI Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri, Vol 1, No 1 (2015): Pendidikan Ekonomi*
- Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*(CV. AE MEDIA GRAFIKA)
- Asep Herry Hernawan, et.al., 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- C.Y. Chen, & S. L. Chang, 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*.
- Deni Dermawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (PT REMAJA ROSDAKARYA : Bandung)
- Dimiyati Dan Mudjiono, 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 2, Oktober 2019
- Eveline Siregar, Hartini Nara, 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah, 2010. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press.
- Oemar Hamalik, 2004. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- _____2007. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara

- Rahmawati, Weni Kurnia & Abdurrahman Ahmad. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Memilih Sekolah Di SMA Nuris Jember. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, Vol 3, No 1 (2019)*
- Rahmawati, Weni Kurnia, Abdurrahman Ahmad & Dian Nur Azizah. (2020). Efektivitas Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember. *Education Journal: Journal Education Research and Development, Vol 4, No 1 (2020)*
- Ratna Wilis Dahar, 1989. *Teori-teori Belajar*, Jakarta: Erlangga.
- S Azwar, Sikap Manusia, 2005. *Teori dan Pengukurannya* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sapriya, dkk.,2006. *Konsep Dasar IPS*, Bandung:UPI Press.
- Sardiman A.M., 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sri Anitah W,et. al., 2007 *Strategi Pembelajaran di SD* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta: Bandung.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*,
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:,Bina Reka Cipta.
- Umami, Inayatul & Musyarofah. (2020). Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa di MTs Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019. *Heritage: Journal of Social Studies, Vol 4, No 1 (2020)*
- W. Gulo,2002. *metode penelitian bab 4*, Jakarta, Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wayan Tirka, Ni Made Kusumawati. Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education. Vol.1 No.1, 2017*

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Anam
NIM : T20169011
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah
Institusi : IAIN Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji” adalah benar-benar hasil penelitian dan karya saya sendiri kecuali kutipan-kutipan yang diambil dan disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 24 Juni 2021
Saya yang menyatakan

Khoirul Anam
NIM. T20169011

IAIN JEMBER

Lampiran 2

ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait diri anda.

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin : (laki-laki/perempuan)

PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaannya.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Ragu-Ragu (RG)



Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS
1	Dalam satu hari bermain lebih dari 5 jam					
2	Bahan pembicaraan setiap harinya					

3	Menentukan strategi setiap harinya					
4	Meningkatkan <i>skill</i> dalam bermain dengan bermain secara terus-menerus					
5	<i>Push rank</i> sampai target yang ditentukan					
6	<i>Manage and control yourself</i>					
7	MVP (penghargaan) yang menjadi tujuan dalam bermain					
8	Modal utama itu <i>skill</i> bukan uang					
9	Bermain sampai larut malam					
10	Fokus bermain sampai lupa makan					
11	Terlalu sering fokus dalam bermain membuat pusing					
12	Kerja sama itu penting					
13	Kerja keras untuk membawa tim untuk menang					
14	Waktu di habiskan untuk bermain <i>game online</i>					
15	<i>Smartphone</i> yang dipakai di atas <i>ram</i> 2 GB					

Lampiran 4

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 RAMBIPUJI
 Jl Widuri no 1 Pecoro, Rambipuji Telp 0331-7501045 Jember
 E-mail : spadaragaul@gmail.com Facebook : [spadaragaul](https://www.facebook.com/spadaragaul)

SURAT - KETERANGAN
No. 800 / 962/ 413.16.20523862/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : **MOH. ROKHIM , M.Pd**
 N I P : 19680113 198901 1 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMP Negeri 2 Rambipuji


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama tersebut dibawah ini :

N a m a : **KHOIRUL ANAM**
 N I M : T20169011
 Program /Jurusan : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Jenjang : Strata (S.1)
 Fakultas : Tarbiyah

Terhitung Tanggal 29 Juni sampai dengan 29 Juli 2020 yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Rambipuji , dengan judul skripsi : “ **Pengarus Game Online Mobile Legend Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Rambipuji** “.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rambipuji, 20 Maret 2021
 Kepala Sekolah



MOH.ROKHIM, M.Pd
 NIP.19680113 198901 1 001

Lampiran 5

DOKUMENTASI
Wawancara Guru SMP 2 Negeri Rambipuji



IAIN JEMBER

Lampiran 6

ANGKET

N o	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	Tot al
1	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	3	5	3	5	4	57
2	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	3	3	5	5	66
3	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	5	3	3	56
4	3	3	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	63
5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	64
6	4	3	5	3	3	3	4	5	3	3	5	3	5	4	5	58
7	3	5	5	3	3	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	63
8	4	5	5	3	3	5	3	5	5	4	4	3	3	5	4	61
9	3	3	5	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	3	3	60
10	4	5	5	4	3	4	5	3	5	4	4	3	4	3	3	59
11	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	60
12	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	3	61
13	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	65
14	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	5	4	5	3	3	54
15	4	4	3	3	4	5	3	5	3	3	4	5	3	4	4	57
16	5	4	5	3	5	3	3	3	4	4	4	5	3	5	4	60
17	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	5	5	3	61
18	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	3	5	3	61
19	3	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	5	3	5	4	60
20	5	5	2	2	4	2	3	2	5	5	4	4	1	2	2	48
21	5	5	5	3	2	1	3	5	1	3	1	4	3	2	4	47
22	2	5	1	2	4	3	1	5	1	5	4	5	4	3	1	46
23	3	1	1	2	4	2	3	1	4	1	2	5	5	3	2	39
24	4	5	1	2	4	3	3	1	1	3	3	5	4	2	2	43
25	2	5	4	2	3	1	5	5	3	2	4	5	1	4	5	51
26	2	1	4	1	1	1	2	2	4	1	1	5	1	1	3	30
27	1	4	5	4	2	3	2	3	2	5	3	1	1	3	2	41
28	3	5	5	2	1	2	1	5	5	1	3	4	3	5	2	47
29	2	3	3	2	1	5	1	1	3	2	3	3	2	1	4	36
30	5	2	2	3	1	1	4	2	2	3	2	5	1	3	3	39
31	3	2	5	1	4	4	2	1	3	5	2	5	5	1	3	46
32	5	4	5	3	2	3	1	2	5	4	3	3	1	5	5	51
33	5	3	5	2	3	5	5	3	1	5	3	5	3	5	5	58
34	5	2	2	2	4	1	3	4	4	3	2	3	5	4	2	46
35	5	5	4	2	2	1	3	2	4	4	3	1	4	4	4	48
36	4	4	3	4	2	4	5	3	1	3	5	5	3	3	5	54
37	3	1	2	5	2	1	1	1	1	3	4	2	2	4	2	34
38	1	3	4	1	1	5	5	5	1	4	3	4	3	5	5	50
39	5	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	4	4	2	2	45
40	2	5	2	2	2	3	2	2	1	1	3	3	5	4	2	39
41	4	2	4	1	2	5	2	1	5	2	1	3	2	2	4	40
42	5	4	5	4	2	4	1	4	4	2	4	1	1	5	5	51
43	1	5	1	2	3	5	1	4	1	2	3	3	2	3	4	40

44	2	1	4	2	3	5	3	2	5	2	2	4	5	3	2	45
45	1	4	4	2	2	1	3	1	3	5	2	2	2	5	4	41
46	1	3	3	5	5	3	3	4	4	4	1	5	3	5	1	50
47	5	2	1	5	4	2	2	5	4	4	5	3	5	5	4	56
48	2	5	2	4	3	2	2	3	5	2	2	1	4	3	1	41
49	1	1	4	5	4	1	1	5	1	2	5	1	5	5	4	45
50	3	5	1	3	2	2	3	5	5	4	2	3	3	2	3	46
51	5	4	5	2	4	2	2	4	2	3	5	4	4	3	3	52
52	4	5	3	4	2	4	3	5	5	5	2	4	1	1	3	51
53	4	4	1	1	2	1	2	4	4	4	1	4	4	4	5	45
54	1	3	3	1	3	1	3	2	1	2	5	1	3	3	5	37
55	4	3	5	5	4	5	3	2	4	5	5	4	3	2	2	56
56	3	4	2	5	1	4	2	2	2	5	3	4	2	2	4	45
57	2	3	4	4	2	3	4	3	5	2	2	3	3	5	1	46
58	3	5	4	4	3	1	2	2	5	5	4	4	4	1	2	49
59	1	5	3	3	5	5	4	2	3	2	3	5	3	4	2	50
60	2	2	2	2	4	2	3	1	3	2	2	3	5	2	2	37
61	5	3	1	1	1	1	5	4	5	2	4	1	1	4	1	39
62	1	2	2	4	3	5	5	4	3	3	1	5	3	1	4	46
63	3	5	4	4	5	1	1	4	2	3	1	1	3	1	3	41
64	2	1	4	4	5	1	1	4	1	4	4	2	5	2	2	42
65	2	1	4	5	3	5	5	3	1	5	5	2	5	5	5	56
66	5	5	2	5	4	3	3	1	3	5	1	4	5	3	4	53
67	5	1	1	1	5	2	4	2	1	4	3	1	5	1	1	37
68	3	4	5	4	3	1	4	3	4	4	5	3	4	5	1	53
69	1	2	1	2	5	1	5	1	3	2	2	1	3	5	4	38
70	2	1	5	2	5	5	2	2	5	4	3	4	2	2	1	45
71	1	4	4	1	2	3	3	4	2	3	1	1	5	4	5	43
72	4	4	2	5	1	5	3	3	1	5	3	4	3	1	2	46
73	1	1	2	4	2	2	4	1	1	5	5	1	5	3	4	41
74	5	4	5	1	5	4	3	1	4	5	3	2	1	4	1	48
75	3	4	2	2	2	5	2	4	1	3	1	4	5	1	1	40
76	4	1	5	2	1	2	4	3	1	5	1	2	3	4	3	41
77	1	2	3	5	5	3	5	1	2	1	2	2	2	5	4	43
78	2	2	5	4	1	2	2	4	5	1	2	2	1	1	1	35
79	2	3	3	1	3	1	1	5	5	3	5	4	5	2	3	46
80	3	4	5	3	3	5	5	1	3	5	5	2	4	4	3	55
81	5	4	5	5	3	4	4	1	2	2	5	2	4	3	5	54
82	4	2	5	4	2	2	3	3	4	3	1	3	2	2	5	45
83	3	5	3	5	2	2	2	5	4	1	3	4	4	3	1	47
84	4	4	2	4	2	1	5	1	4	5	4	1	3	1	3	44
85	4	5	3	1	2	5	4	2	5	4	4	1	1	5	2	48
86	2	5	5	4	3	3	2	5	3	3	3	3	5	2	4	52
87	1	1	5	3	4	4	5	2	3	4	3	2	2	3	5	47
88	2	2	5	3	3	4	3	5	1	2	3	3	1	4	3	44
89	2	5	2	2	5	1	3	5	4	2	1	4	2	3	2	43
90	4	3	5	4	5	4	1	4	4	3	2	5	5	1	1	51
91	1	2	3	3	5	1	2	4	1	4	5	1	1	1	5	39

92	1	5	2	4	3	2	1	3	5	5	2	4	5	1	1	44
93	3	5	1	4	2	5	5	1	1	4	5	3	4	2	3	48
94	1	2	1	1	2	4	2	1	3	5	1	4	2	3	5	37
95	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	1	1	2	5	1	53
96	3	2	2	3	2	2	5	5	2	5	4	1	5	4	1	46
97	5	1	2	3	3	1	3	3	4	2	2	1	5	2	2	39
98	3	2	3	1	3	2	4	1	3	3	3	4	1	4	1	38
99	3	2	3	5	4	5	1	3	2	5	4	4	5	4	5	55
100	4	5	1	2	4	3	5	3	3	5	3	5	2	3	3	51
101	5	2	4	2	5	4	2	1	4	3	2	3	5	2	4	48
102	3	1	4	3	2	2	2	4	1	2	1	1	2	3	3	34



Lampiran 7

Distribusi Nilai r_{tabel}
Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263

25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081



Lampiran 8

Siswa Ikut Lomba *Game Online Mobile Legend*

WAKOPI
IAIN JEMBER

Lampiran 9

DAFTAR NAMA RESPONDEN

No	Nama Siswa
1	ADESTI MAULINA
2	ANDINI AGUSTININGSIH
3	ANISA ANAIDI RAMADANI
4	DENI RAMADHANI SEPTIANDI
5	ERIK APRILIAN
6	ERNI
7	FEBRIANSYAH KURNIAWAN
8	FIRDAUS M. LAFAROSA
9	FITRIANINGSIH
10	GYSAILA SAFATIRA FIRDAUSI
11	HAMDANA BAYU IMAMA
12	IKA NUR JANNAH
13	INTAN NUR AINI
14	IQBAL SATRIO WIBOWO
15	ISTIANATUL MUBAROKAH
16	MARCELLINO SULTAN IBRAHIMMOVIC
17	MAULINA FARAH NABILA
18	MEILINDA PUTRI WIJAYA
19	MICHELL AMELIA PUTRI
20	MOCH.TEGAR DWI RADITYA MAULANA PUTRA
21	MOH. FERDIYANSAH
22	MUHAMMAD FERDI
23	MUHAMMAD HOLILI
24	MUHAMMAD IKSAN
25	MUHAMMAD NOVAL PRAYOGA
26	MUHAMMAD ZAINUL HAQI
27	NUR UBAIDAH

28	RAINA DEWI ANJANI
29	RAMA YUVIA ABABIL
30	RIZKI AHMAD AFANDI
31	ULFA NIA
32	ZAHRO ANGGI NABILAH
33	A. FAHRI AKBAR
34	ABDUL AZIZ
35	AGUSTIN RENITA CAHYANI
36	AHMAD DANIL FUADI
37	AHMAD FARIZI
38	AHMAD GIO FARIS
39	ANDIKA SAPUTRA
40	ANGGA FEBRIANSYAH
41	CATUR RENO KURNIAWAN
42	CINDY AURELIA NABILA
43	DEVIN SEPTA RAMADHAN
44	DIAH ANANDA SAFITRI
45	DINA DWI DAMAYANTI
46	DWI CINDY RAMADHANI
47	DWI LENNY MAULIDYA
48	FAISWATUN HASANAH
49	FAZIRATUS ZAHIRA
50	FIO DISKA ARMADANI
51	IMEL OKTAVIA
52	INTAN ANTIKA DEWI
53	KARIMA RAMADHANI
54	LINDA YATI
55	LUKY INDAH WATI
56	M. FATHUL ULUM
57	MUH. MULTAJAM

58	MUHAMAD DANIS PRANATA
59	MUHAMMAD FARHAN
60	MUHAMMAD MUKSEN
61	VINA SINTIA BELA
62	AJENG YUNIAR
63	ANGGA RIZKY BRILLIANT
64	MELLYTA TONI SAPUTRI
65	ABDUR ROHMAN
66	ACHMAD FAJRI AL AKBAR
67	AGUNG INDRA SAPUTRA
68	ALVIAN YUDA SETIAWAN
69	ANANDA DWI SAFITRI
70	ANGGA SAPUTRA
71	ANGGUN ZULITA PUTRI
72	ANISA
73	ARIFAL HUDA
74	AVIKA AMANDA DWI ARIANTY
75	BAMBANG LUKMAN FARIYANSAH
76	DESI AYUNISA
77	DHAFI SYAHDHANI
78	DIMAS CANDRA PRASETYA
79	ERICH RIZKY RAMADHAN
80	FAHMI ROMADONI
81	FEBY AYU ANDANI
82	FRANSISCA ANANDA WAHYUDI
83	LUTFIYA ROHMA
84	M. UBaidILLAH
85	MEZSYA MARIETA FADILA
86	MOH ARIFIN
87	MOH. AHMADI

88	MOH. JAKIR JAINURI
89	MUHAMMAD DHOFIR HABIBI
90	MUHAMMAD JAMIL FATTAHILLAH
91	MUHAMMAD ZAHRONI
92	RANI AGUSTIN
93	RISKI SYAHRUL
94	SONYA YOUSHIN RAMADHANI
95	TRI DEWI PERANTI
96	WARDAH
97	ZAIM MUHTADI
98	ZUYYINAH PUTRI RIZQIYAH
99	ADEL FIANTIKA SARI
100	ADI TRI ARDIANSYAH
101	AHMAD REYDISTRA SABILA
102	ALFA BALQIS DANIA



RIWAYAT HDUP



Nama : Khoirul Anam
 NIM : T20169011
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Tempat/Tgl Lahir : Kalibaru, Banyuwangi/25 September 1997
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Status : Mahasiswa
 Pekerjaan : Swasta
 Alamat Rumah : Jl. Joyo Sukarto, Kajarhajo, Kec.Kalibaru, Kab. Banyuwangi
 Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Jember

Riwayat Pendidikan

SD/MI :SDN 1 Kajarharjo, tamat tahun 2010
 SMP/MTsN : MTsN Kalibaru, tamat tahun 2013
 SMA/MAN : MA. Miftahul Ulum Kalisat, tamat tahun 2016

Data Orang Tua

Nama Ayah : Atmojo
 Nama Ibu : Qibtiyah
 Pekerjaan Ayah : Pedagang
 Pekerjaan Ibu : Pedagang
 Alamat Lengkap : Jl. Joyo Sukarto, Kajarhajo, Kec.Kalibaru, Kab. Banyuwangi