

PENGESAHAN

Naskah Publikasi Berjudul

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : **INDRIANTO**

NPM :20140720184

Telah dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing dan dinyatakan memenuhi syarat ntuk dipublikasikan

Yogyakarta, 3 September 2018

Dosen Pembimbing



Dr. Muh Samsudin, M.Pd
19700504199702113024

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA**

Oleh:
Indrianto

NPM 20140720184, Email: indrianto.rian99@gmail.com

Dosen Pembimbing:
Dr. Muh Samsudin, M.Pd.

Alamat: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar Selatan), Tamantirto, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183, Telepon (0274) 387656, Faksimile (0274) 387646,

Website <http://www.umy.ac.id>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui intensitas *Game Online Mobile Legend* pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. (2) Untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. (3) Untuk menganalisis pengaruh intensitas *game mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dengan jumlah siswa 50 anak. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan regresi linier sederhana.

Hasilnya menunjukkan bahwa: (1) Dengan mengacu pada perhitungan pengkategorian tabel *game online Mobile Legend*, maka diperoleh kriteria intensitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong sedang. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain *game online Mobile Legend* tidak sering memainkan *game online Mobile Legend*.

(2) Intensitas motivasi belajar dapat di lihat bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta cenderung sedang.

(3) Dari hasil uji t maka dapat dilihat bahwa besarnya sig pada variabel *game online Mobile Legend* adalah sebesar 0,000 dan t_{hitung} pada variabel *game online* 20,886 dengan begitu dapat dilihat bahwa $sig < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Yang artinya terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Kemudian dari hasil tabel koefisien determinasi dapat dilihat besarnya R square adalah 0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *game online Mobile Legend* (X) terhadap

motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40.5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: *Game Online Mobile Legend, Motivasi Siswa*

THE EFFECT OF ONLINE GAME “MOBILE LEGEND” ADDICTION ON LEARNING MOTIVATION AMONG STUDENTS XI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA

Abstract

This study aims (1) to determine the intensity of playing Mobile Legend Online Game among the students of SMA (*Sekolah Menengah Atas/ Senior High School*) Muhammadiyah 7 Yogyakarta. (2) To find out the learning motivation of the students of SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta High School. (3) To analyze the effect of the intensity of playing mobile legend game on the students' learning motivation in SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. This study employs quantitative descriptive method with a simple linear regression model. The sample in this study was 50 eleventh-graders of SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Data analysis used in this study is descriptive analysis and simple linear regression.

The results of this study including: (1) by referring to the categorization table of the Mobile Legend online game, the score of the intensity of playing online games among the eleventh grade students of SMA Muhammadiyah 7 is 50.4 which can be classified as average. It might be concluded that the students who play online games Mobile Legend do not often play online games Mobile Legend.

(2) regarding the students' learning motivation, this study reveals that 28% or 14 students have low learning motivation, 42% or 21 students have moderate learning motivation, and 30% or 15 students high learning motivation. So, it might be concluded that the learning motivation of the students at SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta is classified as moderate. (3) the t test shows that the *sig* score of the *Mobile Legend online game* variable is 0,000, while the value of t-count on *the online game* variable is 20,886. Thus, the *sig* <0,05 and t count > t table. So, it might be concluded that *Ha* is accepted, which means that there is an effect of the intensity of playing Mobile Legend online game on students' learning motivation at SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Furthermore, the results of the determination coefficient table reveal that the value of R square is 0.595, so it can be concluded that the effect of the Mobile Legend (X) online game variable on student learning motivation (Y) is 59.5%. While the other 40.5% are influenced by other factors.

keywords: *Game Online Mobile Legend, students' learning motivation*

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, peminat penggunaan teknologi internet sangat tinggi dari berbagai kalangan mulai anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Kemudian teknologi juga memiliki bermacam-macam jenisnya seperti media audio, media visual, serta media audiovisual dan lain-lain.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi” (UU 2003 sisdiknas).

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaannya, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*.

Dikalangan remaja saat ini yang kita ketahui kebanyakan mereka yang menggunakan teknologi sebagai alat untuk hiburan lebih tepat untuk bermain *game online*. Fenomena *game online* sangat cepat mewabah di kalangan masyarakat lebih tepat remaja. Mengalami perkembangan begitu pesat. *Game online* merupakan *game* berbasis elektronik dan visual (Rini, 2014:129).

Motivasi belajar merupakan salah satu syarat utama seorang siswa untuk memperlancar jalannya suatu pembelajaran. Motivasi juga bisa disebut dengan pengaruh suatu dorongan dari seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan demi tercapainya suatu tujuan Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:173), selain itu arti motivasi juga bisa dikatakan suatu gerakan atau dorongan untuk melakukan suatu kegiatan yang melibatkan afektif dalam diri seseorang.

Kata motivasi di ambil dari kata “motif”, yang dapat diartikan suatu indikator seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat mendorong seseorang untuk bergerak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1996:593) kata motivasi juga dapat diartikan sebagai dukungan yang terdapat pada diri seseorang yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai sesuatu baik dalam keadaan sadar ataupun tidak sadar.

Sondang P. Siagian (2004:138), juga mengemukakan pendapatnya bahwa motivasi adalah suatu dukungan yang akan berakibat seseorang mampu dan mau melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuannya sesuai dengan harapan yang sudah ditentukannya. Jadi

dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu kegiatan yang menyebabkan seseorang rela, mampu, bergerak sesuai dengan keinginan demi tercapai suatu tujuan. Dengan kata lain bahwa motivasi adalah segala upaya yang menyebabkan seseorang bergerak untuk melakukan sesuatu dengan maksud mencapai apa yang diinginkan dan direncanakan.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar merupakan bentuk dorongan dari diri sendiri ataupun lingkungan yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan yang menimbulkan kegiatan belajar seorang siswa.

Namun pada saat ini semakin berkembangnya ilmu teknologi yang sangat pesat motivasi belajar siswa kerap terganggu. Berkurangnya motivasi belajar siswa di pengaruhi oleh terbaginya konsentrasi siswa antara belajar dengan bermain *game online*. Siswa cenderung asik dengan handphone dan permainan *game* dari pada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan atas menyampaikan materi.

Demikian juga yang terjadi di SMA Muhammdyah 7 Yogyakarta sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa ketika proses kegiatan belajar mengajar (KBM) sedang berlangsung siswa cenderung lebih konsentrasi pada *game online* dari pada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Dan ketika guru menegur siswa tidak jera dan tetap melanjutkan permainan *game online*. Hal tersebut jelas sangat mengganggu motivasi belajar siswa.

Dampak yang akan terjadi jika dalam suatu kelas siswa cenderung ramai dan lebih konsentrasi dengan *game online* maka siswa yang lain akan merasa terganggu. Selain itu motivasi belajar seorang siswa juga akan sangat terganggu, karena motivasi belajar seorang siswa tidak hanya di pengaruhi oleh faktor internal saja akan tetapi ada faktor internal .

Mengingat berkurangnya motivasi belajar seorang siswa terhadap proses belajar yang dipengaruhi oleh *game online* maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa. Tema tersebut menurut peneliti cocok apabila dilakukan di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dimana SMA tersebut tergolong mudah untuk mengakses internet.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Sugiyono (2010:14) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dituntut untuk menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data, serta penampilan datanya. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kuantitatif yang disimpulkan dengan angka-angka serta fakta dan akurat tentang pengaruh *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

2. Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, karena di SMA Muhammadiyah 7 merupakan sekolah dengan yang tergolong sangat mudah untuk mengakses internet. Dengan subyek penelitian keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian tersebut, maka penelitiannya merupakan populasi. Menurut Sugiyono (2015:117) adalah wilayah penelitian yang berkaitan dengan obyek atau subyek yang memenuhi syarat atau sesuai dengan kriteria tertentu yang kemudian dipelajari dan dipahami oleh peneliti yang kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian yang dilakukan pada Januari sampai Februari 2018 ini populasi siswa siswi SMA kelas XI IPA IPS dengan jumlah 50 siswa.

3. Metode dan Pengumpulan Data

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respon dalam rti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dipake untuk menyebutkan metode maupun instrument.(Arikunto, 2010: 194). Angket diberikan pada siswa guna memperoleh data yang berhubungan dengan judul penelitian.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan meliputi kegiatan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi,2010:19) peneliti melakukan observasi ke kelas langsung untuk mengamati perilaku disiplin siswa dan hal yang berkaitan dengan judul penelitian guna melihat kondisi dan situasi sekitar.

Dokumentasi merupakan bahan-bahan tertulis. Studi dokumentasi adalah teknik untuk mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis kantor tau sekolah seperti

silabus, program tahunan, program bulanan, program mingguan, lingkungan sekolah, data peserta didik, organisasi sekolah, dan lain-lain (zinal, 2012:243).

Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dan bertatap muka antara narasumber dengan penanya yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Selain itu wawancara juga dilakukan guna menggali informasi-informasi secara langsung (Achmadi,2007:83).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend

Interval Frekuensi *Game Online*

no	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1	26-32	3	6%
2	33-39	12	24%
3	40-46	3	6%
4	47-54	10	20%
5	55-62	13	26%
6	63-70	6	12%
7	71-76	3	6%
Jumlah		50	100%

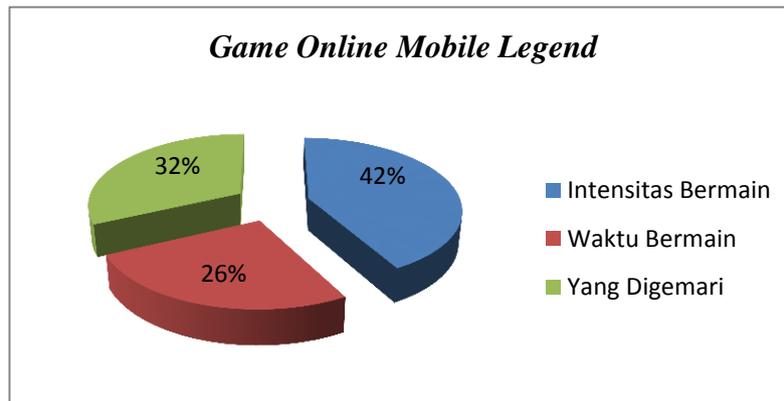
Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui frekuensi pada variabel motivasi belajar yang terdiri dari 8 ke las interval dengan panjang kelas 7. Adapun rincian pada tabel diatas adalah ada 6% atau sejumlah responden berada pada interval 26-32, 24% tau sejumlah 12 responden berada pada interval 33-39, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 40-46, 20% atau sejumlah 10 responden berada pada interval 47-54, 26% atau sejumlah 13 responden berada pada interval 55-62, 12% atau sejumlah 6 responden berada pada interval 63-70, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 71-76.

Kategori *Game Online Mobile Legend*

No.	Rumus Interval Skor	Hitungan	Kategori
1	$X < Mi - 1Sdi$	$X < 42,7$	Rendah
2	$Mi - 1Sdi \leq X \leq Mi + 1 Sdi$	$42,7 \leq X \leq 59,3$	Sedang
3	$X > Mi + 1Sdi$	$X > 59,3$	Tinggi

Dengan mengacu pada perhitungan di atas, maka diperoleh kriteria intnsitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong sedang.

Gambar 4.1



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa intensitas bermain atau dalam diagram yang berwarna biru yaitu terdapat 42%, kemudian dapat dilihat juga bahwa waktu bermain atau dalam diagram yang berwarna merah yaitu sebesar 26%, Dan dapat dilihat bahwa indikator game yang digemari atau pada diagram berwarna hijau yaitu sebesar 32%.

2. Motivasi Belajar Siswa

Interval Frekuensi Motivasi belajar

no	Interval	frekuensi	Persentase(%)
1	30-34	9	18%
2	35-39	5	10%
3	40-44	3	6%
4	45-49	13	26%
5	50-54	5	10%
6	55-59	8	16%
7	60-64	4	8%
8	65-68	3	6%
Jumlah		50	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui frekuensi pada variabel motivasi belajar yang terdiri dari 8 kelas interval dengan panjang kelas 5. Adapun rincian pada tabel diatas adalah ada 18% atau sejumlah 9 responden berada pada interval 30-34, 10% tau sejumlah 5 responden berada pada interval 35-39, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 40-44, 26% atau sejumlah 13 responden berada pada interval 45-49, 10% atau sejumlah 5 responden berada pada interval 50-54, 16% atau sejumlah 8 responden berada pada interval 55-59, 8% atau sejumlah 4

responden berada pada interval 60-64, 6% atau sejumlah 3 responden berada pada interval 65-68.

Kategori Interval Motivasi Belajar

No.	Rumus Interval Skor	Hitungan	Kategori
1	$X < Mi - 1Sdi$	$X < 42,7$	Rendah
2	$Mi - 1Sdi \leq X \leq Mi + 1 Sdi$	$42,7 \leq X \leq 55,3$	Sedang
3	$X > Mi + 1Sdi$	$X > 55,3$	Tinggi

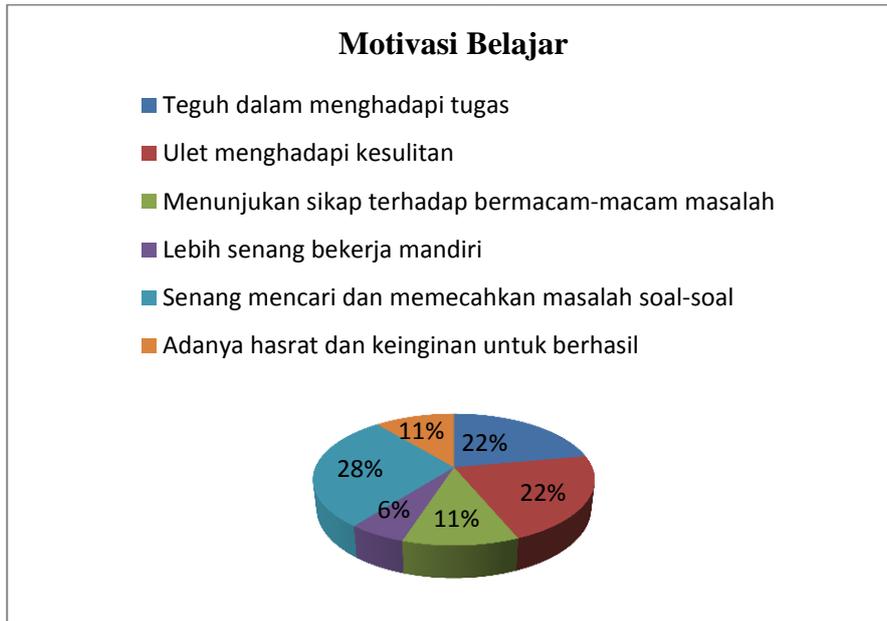
Dengan mengacu pada perhitungan di atas, maka diperoleh kriteria kecenderungan motivasi belajar pada siswa SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada tabel berikut:

Distribusi Kecendrungan Motivasi Belajar

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	$X < 42,7$	14	28%
2	Sedang	$42,7 \leq X \leq 55,3$	21	42%
3	Tinggi	$X > 55,3$	15	30%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong cenderung sedang.

Gambar 4.24



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa pada indikator teguh dalam mneghadapi tugas atau pada diagram yang berwarna biru tua sebesar 22%. Ulet manghadapi tugas atau pada diagram yang berwarna merah sebesar 22%. Menunjukkan sikap terhadap bermacam-macam masalah atau pada diagram yang berwarna hijau sebsar 11%. Lebih senang bekerja mandiri atau pada diagram yang berwarna ungu sebesar 6%. Senang mencari dan memecakan masalah soal-soal atau pada diagram yang berwarna biru muda sebesar 28%. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil atau pada diagram yang berwarna orange sebesar 11%.

Berdasarkan tabel hasil uji t maka dapat dilihat bahwa besarnya sig pada variabel *game online Mobile Legend* adalah sebesar 0,000 dan t_{hitung} pada variabel *game online* 20,886 dengan begitu dapat dilihat bahwa $sig < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammdiyah 7 Yogyakarta. Kemudian dari hasil tabel koefisien determinasi dapat dilihat besarnya R square adalah 0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *game online Mobile Legend* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil peneliti yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta bahwa intensitas bermain *game online Mobile Legend* tergolong sedang.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dikategorikan sedang.
3. Artinya terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dari hasil tabel koefisien determinasi dapat dilihat besarnya R square adalah 0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel intensitas bermain *game online Mobile Legend* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian yang telah disajikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zinal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Keentrin Agama RI, hal. 243
- Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Peneitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud. 1996. *Tujuan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdikbud
- Hamalik, Oemar. 2002. “Proses Belajar Mengajar”. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rini, A. 2014. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Siagian, Sonang P. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatf dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- _____.2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatf dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.