“PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN’S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS”

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyarat Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Jurusan Manajemen

Penelitian :

Manajemen Pemasaran

Diajukan Oleh :

PARAS JAUHARI SAPUTRO

NIM : 1521103705

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

AGUSTUS 2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS

Diajukan Oleh :

PARAS JAUHARI SAPUTRO

NIM : 1521103705

Telah Disetujui Pembimbing Untuk Dipertahankan Di hadapan Dewan penguji Skripsi jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi

Pada tanggal .....

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
H. Arif Julianto Sri N., SE, M.Si	Hj. Anis Marjukah, SE, MM
NIK. 690 301 250	NIK. 690 994 143

Mengetahui :

Ketua Jurusan Manajemen,

Abdul Haris, SE, MM, M.Pd

NIK. 690 098 194

HALAMAN PENGESAHAN

"PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS"

Diajukan Oleh :

PARAS JAUHARI SAPUTRO

NIM : 1521103705

Telah Dipertahankan Dan Disetujui Oleh Dewan Penguji Skripsi Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Widya Dharma Klaten Dan Diterima Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi.

Tanggal.....

Ketua,	**Sekertaris,**
Dr.Sutrisno Badri,M.Se	**Abdul Haris,SE,MM,M.Pd**
NIK. 690 208 290	**NIK. 690 098 194**
Penguji Utama,	**penguji pedampig,**
H. Arif Julianto Sri N., SE, M.Si	**Hj. Anis Marjukah, SE, MM**
NIK. 690 301 250	**NIK. 690 994 143**

Disahkan Oleh,

Dekan Fakultas Ekonomi

Dr.Sutrisno Badri,M.Se

NIK. 690 208 290

SURAT PERYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya :

Nama : PARAS JAUHARI SAPUTRO

NIM : 1521103705

Jurusan : MANAJEMEN

Fakultas : EKONOMI

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwaskripsi :

Judul : **"PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS"**

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dari dalam skripsi ini telah diberi tada sitasi dan di tunjukan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL

265FCAFF914038646

6000

ENAM RIBU RUPIAH

PARAS JAUHARI SAPUTRO

MOTTO

- “Allah tidak membebani seseorag melainkan sesuai kesanggupannya.” (QS Al-Baqarah : 286).
- “Pedidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”(Aristoteles).
- “Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. ”(Ibu Kartini).
- “Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua, calon istri dan calon mertua pun bahagia.”
- “Saya datang, saya bimbang, saya ujian, saya revisi, saya bangkit dan saya menang.”
- “Jadilah seperti karang dilautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri senditi dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanyalah Allah apapun dan dimanapunkita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.”
- “Berangkat dengan peuh keyakinan, berjalan dengan peuh keikhlasan, istoqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.”
- “Pengetahuan adalah kekuatan.”
- “Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras.”

PERSEMBAHAN

- **Allah SWT,** Puji syukur kepada Allah SWT atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.
- **Bapak dan Ibu Tercinta,** Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya saya persembahkan karya kecil ini kepada Bapak tercinta Jauhari Arifin dan Ibu tercinta Wahyuni yang telah mendoakan, memberikan kasih sayang, segala dukungannya, dan cinta kasih yang tiada terhingga.
- **Dosen Pembimbing,** Terima kasih kepada dosen pembimbing BapakH. Arif Julianto Sri N.,SE,M.Si dan Ibu Hj.Anis Marjukah, SE, MM. Yang telah membimbing dan memberi saran pada saat mengerjakan skripsi berlangsung.
- **Kepala Sekolah SMK MUHAMMADIYAH CAWAS,** Terimakasih kepada Drs. Slamet yang telah mengujinkan saya membuat penelitian di sekolah SMK MUHAMMADIYAH CAWAS.
- **WAKASEK SMK MUHAMMADIYAH CAWAS,** Terimakasih kepada bapak Drs. Moh Noor Widiyanto yang telah membantu saya dan mengarahkaan para siswa saat proses pembagian kuosioner dilaksanakan.
- **Guru TU,** Terimakasih kepada Bapak Sudarmanto dan Iwan Setiawan yang telah membantu saya dalam proses pembagian kuesioner.
- **Siswa SMK MUHAMMADIYAH CAWAS,** Terima kasih kepada siswa SMK MUHAMMADIYAH CAWAS yang telah membantu proses skripsi dan do’a selama mengerjakan skripsi.

- **Teman – temanku,** Terima kasih untuk teman – temanku Yati Rahayu, Tata Togar dan Ginanjar Raharjo yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- **Seluruh Dosen Pengajar Fakultas Ekonomi,** terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah diberikan kepada saya.
- **Almamater,** Universitas Widya Dharma Klaten.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS"** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Jurusan Manajemen Ekonomi di UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak H. Arif Julianto Sri N.,SE,M.Si sebagai Dosen Pembimbing I, dan juga ibu Hj.Anis Marjukah, SE, MM sebagai Dosen Pembimbing II skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk selalu memberikan bimbingan, saran dan petunjuk sampai selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki penulis. Meskipun demikian, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. Sutrisno Badri, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Widya Dharma Klaten.

3. Bapak Abdul Haris, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Manajemen Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Seluruh staff pengajar Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Widya Dharma yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
5. Keluarga yang sangat dicintai yaitu Bapak Jauhari Arifin, Ibu Wahyuni, Adik Etik Jauhari, serta seluruh keluarga besar atas doa dan dukungan yang telah diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman yang telah sangat membantu menyelesaikan skripsi ini yaitu Yati Rahayu, Tata Togar dan Ginanjar Raharjo.
7. Teman-teman seperjuangan Manajemen. Terimakasih atas bantuan, kerja sama dan dukungan dari kalian selama pembuatan skripsi ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Meskipun demikian penulis telah berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.

Penulis mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kesalahan dan jauh dari segala kesempurnaan dan harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Aamiin.

Klaten, Juli 2019

Penulis,

Paras Jauhari Saputro

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN..... i

HALAMAN PENGESAHAN..... ii

HALAMAN PERNYATAAN..... iii

MOTTO..... iv

PERSEMBAHAN..... v

KATA PENGANTAR..... vii

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL..... xii

DAFTAR GAMBAR..... xiii

ABSTRAK..... xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1

Pengertian *Game Online* menurut Ardanaeswari (2003:2)..... 1

Pengertian Motivasi Belajar menurut Mulyasa (2003:112)..... 3

Pengertian Motivasi Belajar menurut Mudjiono (2002:80)..... 4

B. Rumusan Masalah..... 6

C. Tujuan Penelitian..... 6

D. Batasan Masalah..... 7

E. Manfaat Penelitian..... 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori..... 9

1. Motivasi Belajar..... 9
2. *Game Online*..... 12

B. Penelitian Terdahulu..... 17

C. Kerangka Pemikiran..... 19

D. Hipotesis..... 19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Dan Pengukuran Variabel..... 21

1. Definisi Operasional..... 21
2. Variabel Penelitian..... 21

B. Populasi Dan Sampel..... 22

1. Populasi 22
2. Sampel..... 22

C. Menentukan Besarnya Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel..... 22

1. Menentukan besarnya sampel..... 22
2. Teknik pengambilan sampel..... 23

D. Metode Pengumpulan data…..... 23

E. Teknik Analisis Data..... 25

1. Analisis deskriptif..... 25
2. Analisis kuantitatif..... 25
3. Uji asumsi klasik..... 27
4. Pengujian hipotesis..... 30

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif..... 32

1. Deskriptif data responden..... 32
2. Statistik deskriptif..... 34

B. Analisis Kuantitatif…..... 35

1. Uji validitas..... 35
2. Uji reliabilitas..... 37

C. Uji Asumsi Klasik..... 38

1. Uji normalitas..... 38
2. Uji multikolinearitas..... 40
3. Uji heteroskedastisitas..... 42
4. Uji analisis regresi berganda..... 44

D. Pengujian Hipotesis..... 45

1. Uji statistik t..... 45
2. Koefisien determinasi..... 46

E. Pembahasan..... 47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 49

B. Saran..... 50

DAFTAR PUSTAKA..... 51

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Jenis Kelamin Respoden……...…… 33

Tabel IV.2 Umur Responden….....…….....…….… 33

Tabel IV.3 Pendidikan Responden..... 33

Tabel IV.4 Hasil Uji Statistik Deskriptif..... 34

Tabel IV.5 Hasil Uji Validitas Pengaruh *Game Online*..... 36

Taabel IV.6 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar..... 36

Tabel IV.7 Hasil Uji Reliabilitas..... 37

Tabel IV.8 Hasil Uji Normalitas..... 39

Tabel IV.9 Hasil Uji Miltikolinearitas..... 41

Tabel IV.10 Hasil Uji Heteroskesdastisitas..... 42

Tabel IV.11 Hasil Uji Regresi Linier Berganda..... 44

Tabel IV.12 Hasil Uji Statistik t..... 45

Tabel IV.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi..... 46

DATAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Pemikiran.……...……...…… 19

Gambar IV.1 Normal P-P Plot.....….....…….....….....…… 40

Gambar IV.2 Heteroskesdastisitas Scatterplot..... 43

ABSTRAK

Nama ***: Paras Jauhari Saputro,***
NIM ***: 1521103705,***
Skripsi ini dengan Judul ***:*****"PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH CAWAS",**
Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen, Universitas Widya Dharma Klaten 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *game online*terhadap motivasi belajar siswa kelas XII di Smk Muhammadiyah Cawas.

Populasi dalam penelitianadalah siswa kelas XII yang keseluruhan berjenis kelamin laki-laki. Metode pengambilan sampel yang dilakukan adalah dengan melalui penyebaran kuesioner.

Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas), analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XII SK MUHAMMADIYAH CAWAS, dikarenakan sudah mendekati Ujian Akhir Sekolah (UAS) siswa XII Smk Muhammadiyah cawas lebih mementingkan belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai UAS yang memuaskan. Apalagi sifat *game oline* yang musiman juga sangat berpengaruh besar bagi penelitian inidilihat dari tahun 2018 kemaren yang sangat ramai dengan game HAGO sekarang sudah tergeser dengan *game online PUBG* yang tahun 2019 ini lagi naik daun, tapi semakin berkembanngnya zaman ada kepastian tahun depan akan *game online PUBG* akan tergeser dengan *game online* lain.

Kata kunci: Pengaruh Game Online Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII SMK MUHAMMADIYAH CAWAS.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu perlu membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah cash, menurut Ardanareswari (2013). Namun demikian keadaan ini tidak menyurutkan niat seseorang untuk bermain *game online*, hal ini dapat kita lihat dari warnet (warung internet) yang setiap harinya tidak sepi dengan pengunjung. Bukan hanya orang dewasa yang sudah bekerja dan berpenghasilan sendiri, namun anak-anak di usia sekolah juga dapat kita jumpai di warnet. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan oleh Ardanareswari (2003), rupanya permainan *game online* paling banyak dikonsumsi oleh pelajar. Bahkan beberapa dari mereka nampak membolos sekolah untuk bermain *game online*. Padahal untuk bermain *game online*

mereka tak hanya membutuhkan waktu bermain namun juga uang untuk membayar biaya internet dan membeli cash.

PUBG atau *Player Unknown's Battle Grounds* merupakan permainan atau *game* perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan *online multiplayer*, dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya tersisa satu pemain yang menjadi pemenang. Pada awal permainan seorang pemain dapat mencari lokasi tujuan pendaratan dengan cara terjun payung melalui pesawat dan harus segera mencari senjata tepat setelah mendarat. Karena berawal dengan tangan kosong, pemain diharuskan mencari senjata, baju pelindung, dan pengobatan yang diperlukan untuk berjuang menghadapi pemain lain dan menjadi satu-satunya pemain yang dapat bertahan hidup untuk memenangkan permainan. Inti permainan *Player Unknown's Battle Grounds* bukanlah menjadi pemain yang memperoleh skor terbanyak dalam membunuh pemain lain, melainkan menjadi pemain yang dapat membunuh pemain terakhir. Namun dalam game PUBG kita bisa bermain sebagai tim atau *squad* (satu tim maksimal berisi 4 orang pemain). Jadi dalam hal ini pemenang bukanlah milik satu orang pemain atau *solo* tetapi kemenangan suatu tim.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan

dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupanya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu. Paradigma dalam sebuah perkembangan tekhnologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan tekhnologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka. Dari permasalahan-permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul,

Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi

yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Dimyati dan Mudjiono (2002:80) mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Dari pengertian di atas maka diambil kesimpulan bahwa Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar yaitu keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai perubahan energi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Siswa jaman sekarang sangat memprioritaskan jejaring internet sebagai akses untuk mencari informasi dan bermain game. Jejaring internet kini bisa ditemui di manapun dan mudah ditemukan di berbagai daerah. Seperti halnya warnet yang berapa di tiap-tiap daerah selalu ramai di kunjungi para anak muda dari kalangan anak-anak sampai remaja. Biasanya disana seringkali kita jumpai sedang mengakses internet untuk mencari informasi atau bermain game, tetapi seringkali banyak anak remaja sekarang bermmain game online daripada mengakses informasi.

SMK MUHAMMADIYAH CAWAS yang terletak di Barepan, Cawas, samping lapangan barepan. Lokasi yang strategis dan mudah sekali di jumpai bagi yang ingin masuk ke sekolah tersebut. Sangat banyak sekali siswa-siswi yang bersekolah di SMK MUHAMMADIYAH CAWAS tersebut. SMK MUHAMMADIYAH CAWAS disana mempunyai beberapa fasilitas yaitu kantin, toilet, koperasi dan jarigan wifi. Adapun gedung di sekokah terdiri dari2 lantai, lantai bawah untuk kelas 1 dan 2 sedagkan lantai atas untuk kelas 3. Ruangan disana juga ada beberapa ruangan yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang BK, ruang praktek farmasi, ruang praktek otomotif, ruang praktek informatika, perpustakaan dan pos satpam. Fasilitas yang sangat mendukung bagi siswa-siswi disana sangat membantu dalam proses belajar dan sarana belajar siswa-siswi terutama di jejaring internet.

Di SMK MUHAMMADIYAH CAWAS ini sudah di sediakan jaringan internet WIFI untuk para guru dan seluruh siswa-siswi untuk mempermudah akses informasi dalam proses pembelajaran. Tetapi seringkali ada beberapa siswa yang menyalah gunakan jaringan wifi tersebut salahsatunya digunakan untuk bermain game pada waktu jam di lingkungan sekolah. Siswa-siswi seringkali bermain *game online* yang sekarang baru banyak di mainkan oleh seluruh anak-anak dari pelosok kota maupun negara. Jenis permainan ini adalah *game online PUBG*. Akibatnya anak-anak dari SD-SMK bahkan mahasiswa sekalipun sekarang lebih mengutamakan bermain *game online* daripada belajar. hal ini bisa

mengakibatkan kecanduan bermain *game online* yang nantinya akan menjadi dampak negatif bagi diri kita sendiri. Dampak negatif yang mudah dilihat adalah berkurangnya motivasi dan minat untuk belajar. Jika hal ini terus terjadi maka siswa-siswi di SMK MUHAMMADIYAH CAWAS akan kehilangan motivasinya untuk belajar dan mendapatkan nilau ujian yang bagus. Dari permasalahan-permasalahan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul,"**PENGARUH GAME ONLINE PUBG PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADIYAH CAWAS."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Apakah bermain *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMK MUHAMMADIYAH KLATEN ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni untuk menguji apakah bermain *game online* mempengaruhi motivasi belajar siswa di SMK MUHAMMADIYAH CAWAS KLATEN.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK MUHAMMADIYAH CAWAS. Peneliti lebih membahas mengenai candu *game online* meliputi:

1. Waktu bermain *game online* siswa terhadap motivasi belajarnya.
2. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK MUHAMMADIYH CAWAS.

E. Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktisa

   a. Bagi sekolah dan guru

      Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar.

   b. Bagi siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan informasi mengenai *game online* yang edukatif dan interaktif, sehingga mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Sebagai calon tenaga pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ketika sudah berkecimpung di sekolah, serta menambah pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi para mahasiswa akademik tentang "PENGARUH GAME ONLINE PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADIYAH CAWAS". Selanjutnya hasil penelitian ini dapat memberikan konstribusi untuk melakukan pengembangan ilmu dalam penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasrakan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini terkait dengan Pengaruh *Game Online* PUBG *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK MUHAMMADIYAH CAWAS maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Diketahui bahwa variabel *game online* (XI) diperoleh nilai t hitung sebesar -3,197 dan t tabel 2,0095 (df = 48) dengan tingkat signifikansi 0,000. Dengan demikian t hitung < t tabel (-3,197 < 2,0095) maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima H1 ditolak yang artinya pengaruh *game online* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.
2. *Game online* secara individu tidak berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMK MUHAMMADIYAH CAWAS.
3. Penelitin ini berhasil menemukan nilai koefisien *game online* sebesar -0,419.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel game online memiliki pegaruh kecil terhadap motivasi belajar siswa, untuk itu hendaknya siswa kelas XII SMK MUHAMMADIYAH CAWAS tetap mempertahankan motivasi belajarnya.
2. Dari hasil penelitian diperoleh koefisien determinasi *Adjusted* R^2 sebesar 0,158 (15,5%), maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat menambah variasi variabel lain dalam model penelitian ditambah dalam umlah lebih banyak yang secara empiris memiliki koefisien pengaruh yang relatif besar dan signifikan.
3. Disarankan bagi siswa yang suka bermain *game online* sebaik-baiknya dapat membagi waktu dalam memainkan *game online* dan waktu mulai belajar.
4. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar bisa lebih baik dari penelitian saat ini.

DAFTAR PUTAKA

Adam dan Rollings, 2007. Game online diakses 25 februari 2012 dari http://www.com/Books/Fundamentals_ofGameDesign/fundamentals_ch21.pdf

Angela,2013. Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda

Ardanareswari. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*.

Dimyati.2005.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Depdikbud.

Dian Wilda. (2011). Meningkatkan Motivasi dan Minat BelajarSiswa MelaluiMetode Talking Stick dalam Pembelajaran Sejarah diSMA N 1Pengasih Kulon Progo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*.FISE UNY:

Fadlilah M. 2015. Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Tahun Ke-4 Pada Blok Emergency Fakultas Kedokteran Universitas Lampung *[skripsi-dipublikasikan*]. Bandarlampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Febriana S, Widyastuti. 2012. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online *[skripsi-dipublikasikan]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ghozali I. (2006). Statistik Nonparametrik. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Harahap, Khairani. 2013. *Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan).*

Hamalik, Oemar. 2002. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar BaruAlgesindo.

Hamalik,Oemar.2003.*Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Bumi Aksara.

Muhid A. 2010. Analisis Statistik SPSS for Windows. Surabaya: LEMLIT IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Nurasyiah, 2007. Analisis pengaruh lingkungan sosial ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa. Fakultas Ekonomi UPI

Saputra W. 2015. Motif Pengguna Internet Bermain *Game Online[skrips i-dipublikasikan]*. DiWarnet Infinity Kota Samarinda. Samarinda: e-journal IlkomUniversitas Mulawarman.

Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PTRaja Grafindo Pustaka.

Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*Bandung: Alfabeta.

Soekamto. 1994. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran.* Dep. P dan K, Ditjen TP Pusat Antar-Universitas: Jakarta