PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR SISWA KELAS XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

IKA QOTHRUN NADA

NIM. D91215056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEABSAHAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **IKA QOTHRUN NADA**

NIM : **D91215056**

Prodi : **Pendidikan Agama Islam**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa XI Mipa 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo" secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 1 Juli 2019

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Ika Qothrun Nada

D91215056

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : **IKA QOTHRUN NADA**

NIM : **D91215056**

Judul : **PENGARUH GAME MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR SISWA XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan di setujuai untuk diujikan.

Surabaya, 01 Juli 2019

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Sutikno, M.Pd.I	**Moh. Faizin, M.Pd.I**
NIP. 196808061994031003	NIP. 197208152005011004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ika Qothrun Nada ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 23 Juli 2019

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag, M.Pd.I.
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Drs. H. Musthofa Huda, S.H, M.Ag
NIP. 195702121986031004

Penguji II

Dra. Hj. Fa'uti Subhan, M.Pd.I
NIP. 195410101983122001

Penguji III

Drs. Sutikno, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

Penguji IV,

Moh. Faizin, M.Pd.I

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Ika Qothrun Nada
NIM	: D912115056
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address	: Ikaqothrunnada@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Penulis

(Ika Qothrun Nada)

ABSTRAK

Ika Qothrun Nada.**D91215056**. pengaruh Game Online *Mobile Legend* terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo, pembimbing bapak Drs. Sutikno,M.Pd.I dan Bapak Moh.Faizin,M.Pd.I

Peneliti ini mengkaji beberapa permasalahan, yaitu (1) Bagaimana penggunaan game Mobile Legend di kalangan siswa XI MIPA 2 SMAN 1 Taman? (2) Bagaimana sikap belajar siswa XI MIPA 2 di SMAN 1 Taman Sidaorjo? (3) Apakah Game Online Mobile Legend mempengaruhi terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 di SMAN 1 Taman Sidoarjo?

Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun jumlah populasinya adalah 396 siswa SMA Negeri 1 Taman . Sampel yang diambil adalah 20% dari populasi yaitu 36 Siswa. Lokasi ang diteliti bertempat di SMA Negeri 1 Taman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan untuk pengolahan data uji validitas menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penggunaan Game Online Mobile Legend pada siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman tergolong “sering” karena berada diantara interval nilai penelitian 51%-75% standarddeviasi (2) sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman tergolong“sangat baik” karena berada diantara interval nilai penelitian 76%-100% standard deviasi. (3)pengaruh penggunaan Game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo yaitu mempunyai pengaruh bernilai 0,015 yang berarti signifikansinya < 0,05

Kata kunci: Game Online *Mobile Legend*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **ii**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **iii**

SURAT KEABSAHAN ..... **iv**

PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TRANSLITERASI ..... **xiii**

DAFTAR TABEL ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Batasan Masalah 5

E. Kegunaan Penelitian 5

F. Penelitian Terdahulu 6

G. Hipotesis Penelitian 8

H. Definisi Operasional 8

I. Sistematika Pembahasan 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**

A. Game Online 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pengertian game online 11
b. Tipe-tipe game online 11
B. Sikap Belajar 12
1. Pengertian sikap 13
2. Belajar 17
3. Pengertian sikap belajar 21
C. Game online mobile legend 26
a. Pengertian mobile legend 26
b. Sejarah game mobile legend 27
c. Nilai-nilai mobile legend 29
d. Fitur mobile legend 30
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 32
B. Variabel, Indikator dan Instrumen 37
1. Variabel 37
2. Indikator 38
3. Instrumen Penelitian 38
C. Populasi dan Sampel 39
1. Populasi 39
2. Sampel 40
D. Sumber dan Jenis Data 40
E. Teknik Pengumpulan Data 41
1. Dokumentasi 41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Wawancara 42
3. Observasi 42
4. Kuesioner atau angket 42
F. Teknik Analisis Data 43
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 48
1. Sejarah dan Letak Geografis SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo 48
2. Visi dan Misi Sekolah 49
3. Identitas sekolah 49
4. Data siswa 50
5. Sarana dan Prasarana 57
6. Struktur kepengurusan OSIS 58
7. Kegiatan Ekstra kulikuker 58
B. Hasil Penelitian 60
1. Tabulasi Angket 60
2. Hasil tabulasi angket tentang sikap belajar siswa 67
C. Analisis dan Pembahasan 73
BAB V PENUTUP 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA .....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 : Banyak Siswa 50

TABEL 4.2 : Tingkat Kelulusan 3 Tahun Terakhir 50

TABEL 4.3 : Daftar nama Guru dan Staf 51

TABEL 4.4 : Rata-rata Nilai UN 57

TABEL 4.5 : Sarana dan Prasarana 57

TABEL 4.6 : Struktur Kepengurusan OSIS 58

TABEL 4.7 : Ekstrakulikuler 59

TABEL 4.8 : Data Perolehan Hasil Angket Variabel X 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sekarang ini semakin maju pesat, sehingga membuaat segalanya menjadi instan. Zaman sekarang ini muncul Smartphone pintar yang apa saja bisa dihimpun dalam satu genggaman tersebut. Seperti Al-Qur'an Digital, Kitab-Kitab dan hadist pun dapat dicari dalam suatu aplikasi.

Dewasa ini tidak dapat di pungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Perkembangan smartphone ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia termasuk para siswa sekolah Karena sekarang kebanyakan lembaga pendidikan membolehkan para siswa nya untuk membawa smartphone ke dalam kawasan sekolah. Dengan alasan agar para siswa bisa menggali informasi dari internet, tetapi kenyataanya banyak hal yang dilakukan oleh para siswa dengan gadget tersebut misalnya bermain Game Online.

Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada didunia ini. Game Online merupakan sebuah permainan yang dimainkan didepan PC atau komputer dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan jaringan internet. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis Game Online saat ini Game Online tidak hanya dimainkan di komputer tetapi bisa juga di mainkan didalam gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti Android, IOS,dan sebagainya.

Game Online kini juga memiliki banyak juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*.[1] Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan. Salah satu game MOBA ini adalag game *Game Mobile Legend.*

Mobile Legend atau biasa disebut Bang-Bang adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan top, midle dan bottom yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing timada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontol komputer yang lebih lemah yang disebut minions, yang selalu membantu hero disebuah tim pemainan dan

[1]Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011) 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk melawan musuh dan menghancurkan menara lawan.

Didalam satu tim bisa dimainkan oleh 5 orang pemain. Dan di dalam game Mobile Legend juga banyak terdapat hero-hero yang bermain di film layar lebar. Salah satu hero juga ada asli dari wayang di Indonesia yaitu gatot kaca. Yang membuat game ini lebih menarik perhatian masyarakat yaitu game ini bisa dimainkan bersama teman-teman yang kita kenal maupun yang tidak kita kenal.[2]

Mobile Legend sendiri merupakan game berjenis multiplayer online battle arena atau di singkat MOBA yang mirip dengan 'League of Legends' dan 'Hereoes of the Storm'. Gameplay nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dimainkan.[3]

Dengan penggunaan sarana game online Mobile Legends yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi si pemain. Karena game online bersifat sebagai hiburan yang di dalam nya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain. Sehingga dengan bermain game online Mobile Legends ini tentu akan membuat ketagihan dan ingin mencobanya kembali sampai dia mendapatkan kepuasan atau kemenangan tersebut. Hal ini akan berdampak buruk apabila penggunanya adalah seorang siswa terutama dari segi akademik maupun sosialnya.

Kecanduan bermain Game dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant&Kim, 2003). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang

[2]https://play.google.kong.//store//apps//details?id=com.Mobile legends&hl=.in

[3]Fauzi, Moch Prima (12 juni 2017) "Tips dan Trik bermain 'Mobile Legends: Bang-bang" okezone.com. diakses tgl 11 Juli 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ingin dikerjakan selain bermain *game,* dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut.

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

Adapun perwujudan prilaku 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) inhibsi; 8) aprresiasi dan 9) tingkah laku efektif.[4]Apabila salah satu perwujudan prilaku belajar tidak dilakukan maksimal maka akan menimbulkan ketidakseimbangan dalam pembelajaran.

Kalau dampak game ini memang berpengaruh terhadap sikap belajar para siswa, maka sebaiknya untuk guru, para orang tua agar lebih menjaga dan memantau perkembangan belajar setiap anak.

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

[4]Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain game agar bisa meminimalisir terjadinya penyimpangan sikap belajar para pelajar. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul **"PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP SIKAP BELAJAR SISWA SMAN 1 TAMAN SIDOARJO".**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan game Mobile Legend di kalangan siswa SMAN 1 Taman?
2. Bagaimana sikap belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidaorjo?
3. Apakah Game Online Mobile Legend mempengaruhi terhadap sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo?

C. Tujuan penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan game Mobile Legend di kalangan siswa SMAN 1 Taman.
2. Untuk mengetahui bagaimana sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Untuk mengetahui seberapa besar berpengartuh game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo.

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi untuk mencegah terjadinya pembahasan yang terlalu luas. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti bagaimana sikap belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidoarjo apabila di dalam pembelajaran siswa memainkan games Mobile Legend.

E. **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 Games 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam memberikan bantuan bagi sekolah untuk menentukan kebijaksanaan dalam mengembangkan dan meningkatkansemangat belajar siswa dengan cara lebih membatasi penggunaan games online.

F. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkajibeberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini, meskipun ide dalampenelitian 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. Penelitian yang dilakukan oleh Ragil Nur Aziz, yang berjudul *"Hubungan*

   kecanduan game online dengan self esteem remaja gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang".5 Dalam penelitian ini Ragil bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat *self esteem* pada remaja *gamers* di Malang, dan (3) untuk mengetahui hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arif Satria Putra Pratama, yang berjudul *"Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung".6* Dalam penelitian ini Arif bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian ini*game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
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)".*[5]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 merajuk pada teori yang dibangun secara induktif dari sekumpulan data. Ajaran utama dari pendekatan ini adalah bahwa teori harus muncul dari data atau

[5]Rieka Ellyasari Susanto, "Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi *Grounded* Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)" (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kata lain teori harus berasal (*grounded*) dalam data yaitu data yang ada di lapangan.

4. Tinjauan pustaka yang terakhir yaitu berasal dari penelitian ang di lakukan oleh Bahrul Ulum, yang berjjudul *" Game Mobile Legends Bang-Bang di kalangan mahasisw UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man"Herbert Marcuse."* Dalam penelitian ini dapat di simpulkan bahwa perspektif teori "*One Dimensional Man*" Herbert Marcuse melihatbahwa kasus kecanduan *game online* yang tengah terjadi pada mahasiswa UINSunan Ampel Surabaya tersebut adalah akibat dari kemajuan teknologi yangdibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter *status quo* yang represif. Sistemini senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusiperbudakan yang baru. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentukbentukpenindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman,lembut, dan rasional, seperti pada *game Mobile Legends Bang Bang*.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesa adalah jawaban terhadap persoalan- persoalan penelitian yang belum benar secara penuh, dan kebenaran itu harus dibuktikann dengan penelitian.[6] Ada 2 jenis hipotesa, yaitu:

a. Hipotesa kerja (Ha) menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y .

[6]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hipotesa nol (Ho) menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Hipotesis kerja atau Hipotesis Alternatif (Ha)

   Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y (*Independent* dan *Dependent Variabel*). Hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini adalah"Pengaruh Game online mobile legend terhadap sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo"

2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (Ho)

   Yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y (*Independent* dan *Dependent Variable*). Hipotesis nol dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Game online mobile legend terhadap sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo".

H. Definisi Operasional

Agar tercipta pemahaman yang jelas dan tidak multitafsir terhadap judul dalam penelitian ini, maka disini perlu dijelaskan terkait peristilahan yang digunakan dalam judul: "PENGARUH GAMES ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR SISWA SMAN 1 TAMAN SIDOARJO", adapun definisi oprasional yang terkait dengan judul penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Pengaruh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (benda, orang, dan sebagainya) yang berkuasa atau berkekuatan ghoib. (KBBI, 2002 : 731).

2. Games Online

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambr menarik seperti yang di inginkan, yang di dukung oleh komputer. (bobby bodenheimer 1999: 129)

3. Sikap

Terdapat banyak pendapat yang mengemukakan arti dari sikap. Diantaranya adalah:

1. Tokoh psikologi bidang psikologi sosial dan psikologi kepribadian seperti Gordon Allport, Chave & mead, mrngartikan sikap adalah semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Kesiapan yang dimaksud merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara-cara tertentu.[7] apabila individu di hadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respons.
2. Menurut Mar'at sikap juga dipandang sebagai hasil belajar dari perkembangan atau suatu hasil yang diturunkan. Pendapat Anastasi

[7]Azwar, *Sikap Manusia, teori & pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2002) h 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan Urbuna bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak kearah mana seseorang merespon suatu obyek.

3. Selanjutnya pendapat gagne bahwa sikap adalah keadaan yang mengubah pilihan individu melakukan tindakan pribadi.[8]
4. Demikian juga menurut Richard Gros merupakan disposisi awal untuk memberi respon pada stimulus yang diterima. Gagne menjelaskan bahwa dalam bersikap, ada tiga komponen yang terlibat yakni: kognisi, afeksi, dan tendensi untuk bertindak (konasi). Kognisi yang dimiliki seseorang mengenai obyek sikap tertentu, fakta, pengetahuan dan keyakinan tentang obek. Afeksi terdiri dari seluruhperasaan atau emosi seseorang terhadap obyek. Konasi menyangkut kesiapan seseorang untuk bereaksi.[9]

I. 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

[8]Wismanto,Bagus *pengaruh sikap terhadap Perilaku* ii""kajiann Meta Analisis Korelasi, www.google.com/ jurnal sikap

[9]Anaktotory, Jakub *Hubungan antara kemampuan Gerak, Sikap Siswa, Motivasi berprestasi dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani,* www.DEPDIKNAS.GO.ID,2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II :Kajianteoritentaang Game Online Mobile Legend yang meliputi pengertian, dampak, pengaruh Game Mobile Legends. Kemudian mengkaji tentang sikap belajar, yang meliputi pengertian sikap belajar, konsep sikap belajar, fungsi sikap belajar, peranan sikap belajar, faktor-faktor yang memperngaruhi sikap belajar.

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 IV :membahas tentang laporan hasil penelitian yaitu meliputi data umum objek penelitian, paparan data penelitian dan analisis hasil penelitian.

BAB V : Penutup, pada bab ini didalamnya berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan, kemudian di lanjutkan dengan daftar pustaka dan diakhiri dengan lampiran- lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Game Online

a. Pengertian Game Online

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Mayke S Tedjasapurya, mengemukakan bahwa *game online* merupakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video game, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya.

b. Tipe-tipe Game Online

1. **First Person Shooter (FPS)**

First Person Shooter (FPS) adalah game yang mengambil pandangan orang pertama pada game nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Point Blank, Cross fire dan X-shot.

2. **Real-Time Strategy**

Real-Time Strategy merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya adalah Atlantiks Online.

3. **Cross-Platform Online**

Cross-Platform Online merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda contohnya Need for Speed Undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360) merupakan hardware/ consolegame yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online.

4. **Browser Games**

Browser Games merupakan game yang dimainkan pada browser swpweri Firefox, Opera, dan IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash contohnya City Ville, dan Ninja Saga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. **Massive Multiplayer Online Games**

Massive Multiplayer Online Games adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh gamenya adalah Ragnarok, Luna, dan Dota.

B. **Sikap Belajar**

Sikap belajar terdiri dari dua kata yaitu sikap dan belajar. Oleh karena itu sebelum menjelaskan tentang sikap belajar peneliti akan membahas tentang apa itu sikap dan belajar sebagai berikut.

1. Pengertian sikap

Para ahli psikologi dibidang pengukuran sikap Louis Thurstone, Rensis Likert dan Charles Orgood mengartikan sikap sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau tidak memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Secara lebih spesifik, Thrustone sendiri menformulasikan sikap sebagai derajak afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis.[10]

Disebutkan oleh Lapierre, bahwa sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial atau secara sederhana, sikap adalah respons terhadap stimulus sosial yang telah terkondisikan.

[10] Azwar, *sikap manusia, teori &pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000) h 4-5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut ma'rat sikap juga dipandang sebagai hasil belajar dari perkembangan atau suatu hasil yang diturunkan. Pendapat Anastasi dan Urbina bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak kearah mana seseorang merespon suatu obyek. Selanjuntnya pendapat Gagne bahwa sikap adalah keadaan yang mengubah pilihan individu melakukan tindakan pribadi.[11]

Tokoh lain yang menyebutkan senada yaitu Second dan Backman, keduanya ahli psikologi yang berorientasi pada skematriadik (*Triadic Schemen*) mendefinisikan sikap sebagai keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan prdisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.[12]

Dari beberapa penjelasan tokoh-tokoh tentang pengertian sikap diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sikap adalah kecenderungan seseorang untuk bereaksi terhadap stimulus yang menghendaki adanya suatu respon.

a. Ciri-ciri sikap

Sikap dikatakan sebagai faktor yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mendorong atau menimbulkan perilaku tertentu. Beberapa ciri atau karakteristik sikap sebagai berikut:

1. Sikap tidak dibawa sejak lahir, artinya sikap dapat dipelajari.
2. Sikap selalu berhubungan dengan obyek sikap.

[11] Wismanto, Bagus, *pengaruh sikap terhadap perilaku "Kajian Meta Analisis Korelasi*, www.google.com/ jurnal sikap.
[12] Ibid., h 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Sikap dapat tertuju pada satu obyek, dan dapat pula pada sekumpulan obyek
4. Sikap dapat berlangsung lama atau sebentar
5. Sikap mengandung faktor perasaan dan motivasi.[13]

b. Fungsi sikap

Sikap mungkin bersumber pada salah satu dari berbagai macam motif tertentu. Dapat digambarkan beberapa macam dasar-dasar motivasi yang lebih luas, dimana pembentukan sikap cenderung untuk terjadi. Sikap-sikap yang telah terbentuk tersebut mempunyai berbagai fungsi, diantaranya:

1. Sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri

Sikap dalam fungsi penyesuaian ini merupakan alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau menghindari tujuan yang tidak diinginkan. Sikap adalah sesuatu yang *communicable*, artinya sesuatu yang mudah menjalar, sehingga mudah pula menjadi milik bersama, karenanya sikap bisa menjadi penghubung antara orang dengan kelompoknya atau satu kelompok dengan kelompok lain, sehingga tingkah laku itu dapat diramalkan terhadap objek tertentu.

2. Sikap berfungsi sebagai pertahanan ego

[13] Azwar, *sikap manusia, teori &pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000) h 131-132

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sikap mempertahankan ego ini diambil oleh individu untuk melindungi egonya terhadap impuls-impulsnya yang tidak dapat diterima dan terhadap pengetahuan tentang kekuatan-kekuatan yang mengancam dari luar dan cara-cara yang dipakainya untuk mengurangi kecemasan-kecemasan yang ditimbulkan oleh berbagai macam persoalan.

3. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku

   Setiap individu akan bereaksi tertentu terhadap suatu stimulus yang biasanya ada proses secara sadar untuk menilai stimulus tersebut yang erat hubungannya dengan cita-cita tujuan hidup individu, peraturan kesusilaan dalam masyarakat, keinginan dan sebagainya.

4. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman

   Pengalaman-pengalaman dari dunia luar yang diterima individu akan selalu direspons dengan aktif melalui penilaian-penilaian. Dari penilaian tersebut, kemudian dipilih pengalaman yang berarti bagi individu.

5. Sikap berfungsi sebagai pernyataan kepribadian

   Sikap mencerminkan kepribadian seseorang, apabila kita ingin mengubah sikap seseorang, kita harus mengetahui keadaan sesungguhnya dari sikap orang tersebut untuk mengetahui mungkin tidaknya sikap tersebut dirubah.[14]

[14] Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1979) h 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari penjelasan tentang beberapa fungsi-fungsi sikap dari Ahmadi, dengan fungsi sikap diatas siswa bisa menjadikan fungsi tersebut sebagai alat untuk mengatur tingkah lakunya agar menjadi terkontrol dan tertata. Misalnya sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman salah satunya yaitu pengalaman belajar yang lebih baik.

c. **Faktor –faktor pembentukan sikap**

Gerungan dalam bukunya mengatakan bahwa pembentukan sikap tidak terjadi dengan sendirina atau dengan sembarangan saja. Tetapi pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan obyek tertentu. Maka dari itu ada dua faktor yang dapat membentuk atau merubah sikap seseorang terhadap suatu objek:

a. Faktor intern

Yakni kemampuan selektivitas, daya pilih, minat dan perhatian untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh dari luar, serta motif-motif yang ada di dalam diri individu tersebut.

b. Faktor ekstern

Pembentukan maupun perubahan sikap selain dipengaruhi oleh faktor intern juga ditentukan oleh sifat,isi, pandangan baru ang akan diberikan, siapa yang memberikan, siapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mendukung, dengan cara apa diberikan, dan dalam situasi bagaimana sikap baru tersebut diperbincangkan.[15]

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[16] Durton mengartikan belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungan secara memadai. "*Learning is a change the individual due to interaction of that individual and his environments which fills a need and makes him capable of dealing adequality with his environment*".[17]

Menurut Hilgrad dan Bower, belajar (*to learn)* memiliki arti : *to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or*

[15]A.Gerungan, *Psikologi Sosial* (Rafika Aditama, 2004) h 155-157

[16] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) h 2

[17] Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika* (Semarang : Balai Dikrat Keagamaan Semarang, 2007) h 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

study, to fix in the mind or memory; memorize; to acquire trough experience, to become in forme of to find out. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.[18]

Sedangkan menurut James O. Wittaker mengemukakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.[19] Dari pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Proses terjadinya belajar sangat sulit diamati. Karena itu orang cenderung melihat tingkah laku manusia untuk disusun menjadi pola tingkah laku yang akhirnya tersusunlah suatu model yang menjadi prinsip-prinsip belajar yang bermanfaat sebagai bekal untuk memahami, mendorong dan memberi arah kegiatan belajar.

b. Prinsip-prinsip Belajar

---

[18] Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Arruz Media, 2010) h 13

[19] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009) h 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap peserta didik secara individual adalah sebagai berikut[20]:

1. Berdasar prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

   Dalam belajar peserta didik diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.

2. Sesuai hakikat belajar.

   Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan stimulus yang diberikan dapat menimbulkan respon yang diharapkan.

3. Sesuai materi atau bahan yang akan dipelajari

   Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur penyajian yang bisa ditangkap pengertiannya.

4. Syarat keberhasilan belajar

   Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.

c. Teori-Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain:[21]

---

[20] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) h 27

[21] Indah Kosmiyah, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012) h 34-43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama, menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.

Kedua, menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.

Ketiga, menurut teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.

Keempat, menurut teori belajar sibernetik, belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.

Kelima, menurut teori belajar konstruktivism, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi.

Adapun teori belajar yang melatarbelakangi dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan media pembelajaran adalah teori belajar behavioristik, dimana rangsangan dari luar/ lingkungan sekitar mempengaruhi terhadap proses memperoleh suatu pengetahuan. Edward L. Thorndike mengemukakan beberapa hukum belajar yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikenal sebagai sebutan *law of effect*. Menurut hukum ini belajar akan lebih berhasil bila respon peserta didik terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan.

Teori belajar stimulus-respon yang dikemukakan oleh Thorndike ini disebut juga koneksionisme. Teori ini menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Berdasarkan teori tersebut dalam penelitian ini akan dianalisis penggunaan media sebagai stimulus.

Thorndike mengemukakan pula bahwa kualitas dan kuantitas hasil belajar peserta didik tergantung dari kualitas dan kuantitas Stimulus-Respon (S-R) dalam pelaksanaan kegiatan belajar peserta didik.

Menurut Brunner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive),* pengalaman piktorial/ gambar (*iconic),* dan pengalaman abstrak (*symbolic).*[22]

Uraian diatas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat di proses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan dapat menerima dan

[22] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jogjakarta: Pedagogia, 2012) h 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

3. **Pengertian Sikap Belajar**

Sikap belajar adalah kecenderungan perilaku seseorang tatkala mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Sikap belajar adalah perasaan senang atau tidak senang, perasaan setuju atau tidak setuju, perasaan suka atau tidak suka terhadap guru, tujuan, materi dan tugas serta lainnya.[23]

Sikap belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku ketika ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya.

Menurut Fishbein dan Ajzen sikap adalah suatu prediposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang. Sikap peserta didik terhadap objek misalyna sikap terhadap sekolah atau terhadap mata pelajaran. Sikap peserta didik ini penting untuk ditingkatkan.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sikap belajar merupakan suatu dorongan dalam diri untuk menyikapi hal apapun yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran baik terhadap guru, tujuan, materi dan tugas lainnya. Disini peran seorang pendidik sangat dibutuhkan untuk

[23] Sabri, Alisuf, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya 1996)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengarahkan mereka agar bersikap positif terhadap pelajaran yang disampaikan sehingga diperlukan sebuah motivasi-motivasi agar para siswa menyikapi dan menerima pelajaran dengan sikap yang positif.

a. Indikator Sikap Belajar

Berdasarkan beberapa pengertian sikap belajar yang sudah dipaparkan diatas, secara umum sikap mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap yang meliputi komponen kognitif, afektif dan konasi. Sebagai acuan dalam penelitian ini, memakai teori Azwar terkait dengan struktur sikap, yaitu:

a) Komponen kognitif

Yaitu komponen yang berisi kepercayaan siswa mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi objek sikap berupa pengetahuan, kepercayaan atau fikiran dan keyakinan yang didasarkan pada informasi yang berhubungan dengan objek.

b) Komponen afektif

Yaitu komponen yang menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap yang berhubungan dengan perasaan-perasaan tertentu yang berupa perasaan senang dan tidak senang. Objek disini dirasakan menunjukkan arah sikap positif dan negatif.

c) Komponen konasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yaitu komponen sikap yang menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri siswa berkaitan dengan objek sikap yang dihadapinya.[24]

Konsistensi antara kepercayaan sebagai komponen kognitif, perasaan sebagai komponen afektif, dengan tendensi perilaku sebagai komponen konasi seperti itulah yang menjadi landasan terhadap skala sikap. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen tersebut akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk dapat menghasilkan arah sikap yang sama.

Kelebihan dari teori Azwar terkait dengan struktur sikap adalah karena fleksibilitas dalam memahami masalah sikap tidak hanya berpegang pada satu batasan saja aitu tidak hanya mengenai organisasi sikap serta struktur saja akan tetapi mengenai pula aspek pengukuran sikap yang menghendaki adanya definisi operasional yang lebih konkret penerjemahannya dalam bentuk batasan ang terukur.

b. Konsep Sikap Belajar

Konsep sikap belajar menurut Brown dan Holzman dibagi menjadi 2 komponen:

1) Teacher Approval (TA) : berhubungan dengan pandangan siswa terhadap guru, tingkah laku mereka dikelas dan cara mengajar.

[24] Azwar, *sikap manusia, teori &pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000) h 24-28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Education Acceptance (AE) : terdiri atas penerimaan dan penolakan siswa terhadap tujuan yang akan dicapai, materi yang disajikan, praktik, tugas, dan persyaratan yang ditetapkan di sekolah.

Sikap belajar sangat bergantung pada guru sebagai pemimpin dalam proses belajar mengajar. Sikap belajar bukan sekedar sikap yang ditunjukkan pada guru, tapi juga kepada tujuan yang akan dicapai, materi pelajaran, tugas dll.[25]

Sikap belajar siswa berwujud senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju, suka atau tidak suka terhadap hal-hal tersebut. Sikap belajar akan mempengaruhi proses dan hasil dari belajarnya. Yang menimbulkan rasa senang akan menimbulkan rasa ingin mengulang (law effect).

c. Fungsi Sikap Belajar

Ada sesuatu yang melatarbelakangi mengapa siswa mengambil sikap. Hal ini berkaitan erat dengan fungsi sikap belajar sebagai berikut:

1. Sikap belajar sebagai instrumen atau alat untuk mencapai tujuan (instrumental function) seseorang mengambil sikap tertentu terhadap objek atas dasar pemikiran sampai sejauh mana objek sikap tersebut dapat digunakan sebagai alat instrumen untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Kalau objek itu mendukung dalam pencapaian tujuan, maka orang akan mempunyai sikap yang positif terhadap objek yang bersangkutan, demikian pula

[25] Singer, Kurt, *Membina Hasrat Belajar Di sekolah* (Bandung: CV Remadja Karya, 1987) h 47

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebaliknya. Fungsi ini juga sering disebut sebagai fungsi penyesuaian (adjusment), karena dengan mengambil sikap tertentu seseorang akan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungannya.

2. Sikap belajar sebagai pertahanan ego, kadang-kadang orang mengambil sikap tertentu terhadap sesuatu objek karena untuk mempertahankan ego atau akunya. Apabila seseorang merasa egonya terancam maka ia akan mengambil sikap tertentu terhadap objek demi pertahanan egonya. Misalnya orang tua mengambil sikap begitu keras (walaupun sikap itu sebetulnya tidak benar), hal tersebut mungkin karena dengan sikap keadaan ego nya dapat dipertahankan.
3. Sikap belajar sebagai ekspresi nilai. Yang dimaksud adalah sikap menunjukkan suatu ekpresi dari apa yang dirasa orang tersebut.
4. Sikap belajar sebagai fungsi pengetahuan. Ini berarti bahwa bagaimana sikap seseorang terhadap sesuatu objek akan mencerminkan keadaan pengetahuan dari orang tersebut. Apabila pengetahuan seseorang mengenai seseatu belum konsisten maka hal itu akan berpengaruh pada sikap orang itu terhadap objek tersebut. Siswa mempunyai sikap positif terhadap suatu objek yang bernilai dalam pandangannya, dan ia akan bersikap negatif terhdap objek yang dianggapnya tidak bernilai dan juga merugikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa fungsi sikap belajar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu sikap belajar harus didasari oleh sebuah informasi yang didapat. Dimana informasi tersebut akan menghantarkan bagaimana seorang siswa harus bersikap negatif atau positif terhadap suatu objek.[26]

d. Peranan Sikap Belajar

Sikap belajar mempengaruhi intensitas seseorang dalam belajar. Bila sikap belajar positif, maka kegiatan intensitas belajar yang lebih tinggi. Bila sikap belajar negatif, maka akan terjadi hal yang sebaliknya. Sikap belajar yang positif dapat disamakan dengan minat, minat akan memperlancar proses belajar siswa. Karena belajar akan terjadi secara optimal dalm diri siswa apabila ia memiliki minat untuk mempelajari sesuatu. Siswa yang sikap belajarna posoitif akan belajar dengan aktif. Cara mengembangkan sikap belajar positif:

1. Bangkitkan kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapat penghargaan dan sebagainya.
2. Hubungan dengan pengalaman lampau
3. Beri kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
4. Gunakan berbagai metode mengajar seperti diskusi, kelompok, membaca, demonstrasi dll.

e. Sikap belajar dalam pandangan Islam

[26] http://tarmizi.wordpress.com/2009/03/08/komponen-komponen-pembentukan-sikap-belajar-siswa/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pandangan Islam sikap dikatakan relative menetap di dalam diri seseorang, sehingga dikatakan pula sangat besar pengaruhnya terhadap tingkaah laku individu yang berssngkutan. Penjelasan Islam mengenai sikap didasarkan pada beberapa ayat Al-Qur'an surat Ar-Ra'd: 11, yaitu:

Artinya: "bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran , di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi nmereka selain Dia.

Maksud dari ayat di atas adalah, bagi tiap-tiap manusia ada beberapa malaikat yang tetap menjaganya secara bergiliran dan ada pula beberapa malaikat yang mencatat amal-amalannya. Dan yang dikehendaki dalam ayat ini ialah malaikat yang menjaga secara bergiliran itu disebut malaikat Hafadzah. Tuhan tidak akan merubah keadaan mereka selama mereka tidak merubah sebab-sebab kemunduran mereka.

Dari ayat di atas dikatakan bahwa Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan, hal ini sama dengan sikap dalam belajar apabila seorang siswa tidak ingin untuk belajar lebih giat dalam suatu pelajaran maka siswa tersebut juga tidak akan menguasainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Game Online Mobile Legends.

a. Pengertian Mobile Legends

Mobile Legends adalah arena game online *multiplayer game mobile* yang di kembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis di seluruh dunia untuk android pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk IOS pada tanggal 9 November 2016.

Mobile Legends yaitu sebuah game (Multiplayer Online Battle Arena) MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Mobile Legends Bang-bang adalah sebuah permainan MOBA yang di rancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basisnya. Di masing-masing tim ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero".

b. Sejarah Game Mobile Legend

Mobile Legend adalah sejenis game MOBA (*Manssive 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 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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan *Herzog Zwei* sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA, di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit ang di kontrol oleh AI (Artifical Intelligence).

Perkembangan selanjutnya dari sejarah *game* MOBA terjadi sembilan tahun setelah *Herzog Zwei*, dimana *game future Cop* : LAPD dirilis untuk Sony Playstation pada tahun 1998. Keunggulan *game* ini dibandingkan *Herzog Zwei* adalah penggunaan *map* yang simetris, unit yang di kontrol memiliki berbagai kemampuan berbeda, juga kemampuan untuk mengumpulakn berbagai *power ups* dan objektif dari *map*.

Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu *game* RTS paling populer, yaitu *Starcraf* untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan *map Aeon of stife* yang pertama kali memperkenalkan sistem *map* dengan tiga *lane* berbeda.

Aeon of strife dianggap sebagai cikal bakal *game* MOBA modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah *game* MOBA berikutnya bergulir saat munculnya *WarcraftIII:Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal Warcraft III World Editor.

barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *warcraft III : Frozen Throne*, seorang *modder* bernama Meian mencoba menggabungkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 mengmbangkan *map DOTA Allstars* dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga pengingkatan permainan.

Nampaknya, istilah MOBA lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi isitilah 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 stategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil obejktif, 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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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. [27]

c. Nilai-nilai Mobile Legends

1. *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.

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

3. 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

[27] https//www.ggwp.id/sejarah-game-moba/3/diakses pada minggu,28 april,2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa epic comeback.

4. MPV (penghargaan)

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

5. Rangked (peringkat)

   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.

6. Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan.

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

7. 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.

d. Fitur *Mobile Legends*

1. Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Banyak pilihan hero yang dapat di pilih, dan berbagai jenis hero seperti Fighter, Assasin, Mage Support, Tank, Markam.
3. Kerjasama team dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
4. Kontol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari
5. Pertarungan yang adil, tergantung skill pemain meracik strategi bermain.
6. Perncarian lawan hana dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menemukan lawan dan tim

e. Aturan Bermain

1. Setiap pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan hero yang sama.
2. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan *rank* (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan di bawah peringkat yang pemain miliki.
3. Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer).
4. Jika pemain memiliki *skill* yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank).[28]

[28] https//www.ggwp.id/sejarah-game-moba/3/diakses pada minggu,28 april,2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam suatu penelitian seorang peneliti harus menggunakan jenis penelitianyang tepat. Hal ini dimaksud agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelasmengenai masalah yang dihadapi serta langkah-langkah yang digunakan dalammengatasi masalah tersebut.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang padadasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman penelitiberdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahanbeserta pemecahannya yang diajukan untuk memperolehpembenaran *(verifikasi)* atau penilaian dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitianyang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti padapopulasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengujihipotesis yang telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditetapkan.[29]Metode ini disebut sebagai metode positivistikkarena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiahkarena telah menemui kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif,terukur, rasional dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena datapenelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.[30]Margono menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu penelitianyang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verivikasi yang dimulai denganberfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.[31]

Sedangkan menurut Sudyaharjo, riset kuantitatif merupakan metodepemecahan masalah yang terencana dan cermat, dengan desain yang terstrukturketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol dan tertuju pada penyusunanteori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesissecara empiris.[32]

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Metode PenelitianKuantitatif adalah suatu bentuk metode penelitian yang digunakan untuk menelitipada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumenpenelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengujihipotesis yang telah

[29] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) h 8

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) h 7

[31] Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian,* (Yogyakarta: Teras, 2009) h 100

[32]*Ibid.,*h 100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditetapkan.Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh tingkatkecerdasan emosional dan motivasi terhadap hasil belajar matematika. Penelitianini diawali dengan mengkaji teori-teori dan pengetahuan yang sudah ada sehinggamuncul sebab permasalahan. Permasalahan tersebut diuji untuk mengetahuipenerimaan atau penolakannya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.Adapun data yang diperoleh dari lapangan dalam bentuk skor kecerdasanemosional, skor motivasi dan hasil belajar matematika dalam bentuk angka-angka yang sifatnya kuantitatif.

2. Jenis Penelitian

Penelitian berasal dari bahasa Inggris (*research*) yang berarti usaha untuk mencari kembali yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dan dengan cara yang sangat berhati-hati serta sistematis sehingga mampu menjawab permasalahannya.[33] Maka dari itu, untuk mencapai apa yang menjadi tujuan dari suatu penelitian, diperlukanlah metode penelitian dengan desain atau rancangan tertentu.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan ruang lingkup bahasan berupa permasalahan sekitar kehidupan sosial, seperti sosiologi, polotik, hukum, komunikasi, ekonomi, administrasi dan sebagainya. Dan bahkan dalam kasus tertentu aspek-aspeknya berupa kajian ilmu eksakta.

[33]Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, h. 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada dasarnya untuk meneliti perilaku-perilaku sosial yang ada dalam masyarakat sangatlah sulit, karena harus menentukan besaran spektrum perilaku manusia itu sendiri sebagai objek penelitian. Hal inilah yang membedakan dengan ilmu-ilmu alam yang dapat dibatasi dan diukur gejala-gejalanya. Namun perilaku sosial tidak jauh beda dengan gejala-gejala alam, ia juga memiliki regularitas (keberaturan) yang dapat diukur dan dibatasi pada jenis-jenis tertentu sehingga hal tersebut dapat membedakannya dengan jenis perilaku sosial lainnya.[34]

Regularitas perilaku sosial sangatlah rentan dibandingkan dengan regularitas pada gejala-gejala alam. Akan tetapi, objek yang diamatai oleh ilmu-ilmu sosial memiliki variasi gejala majemuk, sehingga hal inilah yang menjadikan fenomena unik bagi ilmu-ilmu sosial dan sebagai karakteristik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan ilmu-ilmu alam.[35]

Jadi, yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif ialah penelitian yang memiliki variabel-variabel dengan gejala yang tampak, dapat diamati, dapat dikonsepkan dan dapat diukur sebagai perilaku-perilaku yang berkembang dalam lingkungan masyarakat.

Menurut tingkat ekspansinya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif korelatif karena berusaha mencari hubungan dua variabel atau lebih. Studi korelasional dapat dirancang untuk menentukan variabel mana yang mungkin berhubungan atau menguji hipotesis

[34]Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 41.
[35]*Ibid.*, h. 41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenai hubungan yang diharapkan. Variabel yang diteliti harus didukung dengan teori dan diturunkan dari pengalaman.[36]

Peneliti di sini mencari pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Sikap Belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Berdasarkan datanya, penelitian ini juga termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Karena pada metode kuantitatif digunakan untuk meneliti sampel atau populasi tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya diambil secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif dengan statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ada.

1. Rancangan Penelitian

Pada suatu penelitian harus diketahui mana yang menjadi varibel dependen dan mana variabel independennya, dengan begitu akan diketahui bagaimana kerangka berpikirnya penelitian tersebut.[37]Setelah peneliti mengetahui variabel-variabel penelitian berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi variabel pertama pada penelitian ini adalah "Game Online Mobile Legends" yang diberi notasi huruf (X), sebagai variabel bebas. Sedangkan variabel keduanya adalah "sikap belajar" yang ditunjuk sebagai variabel terikat atau dependen variabel yang konvensionalnya diberi notasi huruf (Y).

---

[36]Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 41.

[37]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan di atas, maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan berupa pendekatan kuantitatif. Karena dalam melaksanakan tindakan penelitian kepada objek penelitian, maka diprioritaskan penjelasan secara rinci mengenai kepemilikan Al-Qur'an digital untuk mengetahui hubungannya dengan intensitas membaca Al-Qur'an mahasiswa.

Adapun rancangan penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini ialah:

a. Merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan penelitian. Peneliti menentukan sebuah pokok permasalahan yang kemudian diangkat menjadi judul yang sesuai dengan masalah yang hendak dibahas yakni " pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap sikap belajar siswa SMAN 1 Taman Sidoarjo".
b. Kemudian peneliti melakukan kunjungan ke lokasi penelitian dengan tujuan untuk mengetahui lokasi dan melakukan pendekatan.
c. Menentukan konsep dan mencari data kepustakaan tentang Game Online Mobile Legends dan bagaimana sikap belajar siswa.
d. Pengambilan sampel yaitu, 40% dari populasi yang berjumlah 119 mahasiswa yakni 48 mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan tahun 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
e. Melakukan observasi seputar intensitas membaca Al-Qur'an pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan tahun 2014 Fakultas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

f. Pembuatan kuesioner atau angket sebagai instrumen penelitian.

g. Pekerjaan lapangan yaitu melakukan wawancara dan dokumentasi.

h. Pengolahan data dari hasil observasi, kuisioner dan pekerjaan lapangan.

i. Analisis data, yaitu kegiatan menganalisis data agar sesuai dengan jenis data. Kegiatan ini membutuhkan ketelitian peneliti dalam menentukan teknik agar sesuai dengan jenis data.

j. Pelaporan,merupakan ringkasan hasil dari penelitian dan analisis yang diberikan oleh peneliti.

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

1. Variabel

Kata variabel berasal dari bahasa Inggris (*variable*) yang memiliki arti faktor-faktor tak tetap atau bisa juga diakatakan berubah-ubah. Namun dalam bahasa Indonesia kontemporer telah terbiasa menggunakan kata variabel ini dengan istilah yang memiliki pengertian lebih tepat yaitu *bervariasi*. Dengan demikian dapat dipahami bahwa variabel merupakan fenomena yang bervariasi dalam bentuk, kualitas, kuantitas, mutu dan standar.[38]

Oleh karenanya, bisa jadi di dunia ini tidak ada satu peristiwa yang tidak disebut sebagai variabel, hanya saja tergantung bagaimana kualitas

[38]Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

variabelnya, yaitu bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut. Adapun variabel dari penelitian ini ialah:

a. Variabel bebas (*Independent variable*)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya atau variabel (X) ialah Game Online Mobile Legends. Karena keadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain.

b. Variabel terikat (*Dependent variable*)

Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya atau variabel (Y) ialah sikap belajar siswa. Karena memang keadaannya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

2. Indikator

Merupakan sesuatu yang dapat memberikan keterangan atau petunjuk dari suatu objek, sehingga dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar perubahannya. Adapun indikator dari masing-masing variabel pada penelitian ini ialah:

a. Indikator variabel X (Game Online Mobile Legends)

   a. Kepemilikan Game Online Mobile Legends
   b. Penggunaan Game Online Mobile Legends
   c. Dampak-dampak permainan Game Online Mobile Legends

b. Indikator Variabel Y (sikap belajar siswa)

   1. Cara sikap belajar yang seharusnya
   2. Batas-batas sikap belajar
   3. Hal-hal yang memperngaruhi sikap belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pengukur yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode.[39]Instrumen yang berupa angket menjadi alat untuk menggali data dari objek penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian ditentukan oleh validitas dan reliabilitas instrumen, sedangkan kualitas pengumpulan datanya ditentukan oleh seberapa tepat metode yang dipakai untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya belum tentu menghasilkan data penelitian yang valid dan reliabel. Jikalau instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Dalam penelitian kuantitatif ada beberapa instrumen yang dapat digunakan yaitu berupa wawancara, observasi dan kuesioner.[40]

Dari definisi di atas, peneliti membuat instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket dengan model pertanyaan-pertanyaan tertutup, yaitu angket yang butir-butir pertanyaannya sudah disediakan beserta jawabannya oleh si penanya, dengan maksud sebagai batasan dalam menjawab pertanyaan tersebut, namun jawaban yang dibuat si penanya sudah disesuaikan dengan masalah yang ada dengan mengacu sistem jawaban model Likert.

---

[39]Turmudzidan Sri Harini, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Malang, 2008), h. 18.

[40]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 149.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode observasi dalam penelitian ini berupa instrumen dengan model daftar cek (*checklist*) dengan maksud untuk mengetahui kecerdasan spiritual dan perilaku prososial pada mahasiswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[41]

Adapun cara yang digunakan peneliti dalam mengambil data dalam penelitian ini adalah teknik penelitian sampel dengan mengunakan cara *Simple Random Sampling.* Alasannya, karena peneliti bermaksud ingin meneliti sebagian elemen yang ada padawilayah penelitian dengan jumlah subjeknya yaitu 396 dan tanpa mempertimbangkan pengaruh dari kondisi kelasnya. Maka dalam penelitian ini populasinya ialahseluruh siswa kelas XI SMAN 1 Taman Sidoarjo .

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.[42] Karena apabila populasi yang menjadi objek penelitian begitu besar, tidak mungkin keseluruhannya dijadikan objek penelitian

[41]Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian,* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 61.
[42]*Ibid.*, h. 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebab keterbatasan waktu dan biaya akomodasi, sehingga diambillah sampel dengan cara tertentu.

Menurut Arikunto, menjelaskan bahwa beberapa persen atau sampel yang dianggap mewakili populasi yang ada. Pendapatnya mengatakan bahwa untuk perkiraan, maka apabila subyeknya kurang dari 100, alangkah lebih baik apabila diambil semuanya, sehingga penelitiannya berupa penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar maka dapat diambil diantara 10-15 % atau 20-25% atau lebih.[43]

Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 40% dari jumlah populasi 396 subjek, karena keterbatasan waktu, pikiran, tenaga dan biaya. Sehingga dapat diketahui jumlah sampel yang mewakili ialah sebanyak responden dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Simple Random Sampling* atau metode pengambilan sampel secara acak.

A. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.[44] Data-data tersbut terdiri atas dua jenis yaitu bersumber dari manusia dan data yang bersumber dari non manusia yang dikumpulkan dan berhubungan dengan fokus penelitian.

---

[43]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h.120.

[44] Sharsimi Arikunto. *Prosedur penelitian : Suatuu Pendekatan Praktek*, ibid, hal..172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Jenis Data

Data hasil penelitian dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan responden, dokumen dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif adalah data hasil pengukuran variable yang dipersonalkan dengan menggunakan instumen.[45] Data dalam penelitian adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi yaitu melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan sumber data adalah subjek dari mana atau dapat diperoleh. Data yang ditemukan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu premier dan data sekunder.

1. Data Premier adalah pengambilan data yang dihimpun langsung oleh peneliti.[46] Dalam hal ini kepala sekolah, guru, siswa dan pihak yang terkait.
2. Data sekunder adalah data yang terlebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh di luar penyelidikan. Dalam hal ini data diperoleh dari pihak lain dan tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, observasi dan wawancara

[45] Sugiyono, *Metode penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2001), hal..23.
[46] Ridwan, *Statistika Untuk Lembaga dan Isstnsi Pemerintah/Swasta* (Bandung: Alfabeta, 2004), hal..3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai instrumen pengumpulan data utama serta dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data penunjang.

1. Dokumentasi

   Adalah penggalian data mengenai hal-hal atau variabel yang sedang diteliti berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.[47] Metode ini digunakan untuk mencari beberapa dokumen yang dinilai penting yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Wawancara

   Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung kepada responden berkenaan dengan permasalahan penelitian ini, caranya dengan mendatangi langsung responden atau bertanya melalui media sosial untuk mendapatkan informasi dan data secara langsung dari pihak responden.

3. Observasi

   Yaitu penggalian data dengan cara pengamatan dan pencatatan yang tersistematik terkait fenomena yang diselidiki, yaitu bagaimana kecerdasan spiritual dan perilaku prososial seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Taman Sidoarjo.

4. Kuesioneratau angket

   Yaitu instrumen penelitian yang berisi item-item pertanyaan yang disusun secara sistematis dengan mengunakan empat alternatif jawaban. Pengisian data angket adalah dengan cara membagikan kepada responden

[47]*Ibid.*, h. 236.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang bersangkutan dalam hal ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Pada penelitian ini, peneliti membuat instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket dengan model pertanyaan-pertanyaan tertutup.Yaitu angket yang butir-butir pertanyaannya sudah disediakan beserta jawabannya oleh si penanya, dengan maksud sebagai batasan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Namun jawaban yang dibuat si penanya sudah disesuaikan dengan masalah yang ada dengan mengacu sistem jawaban model Likert.Yaitu angket yang instrumennya disajikan sedemikian rupa beserta jawabannya, sehingga responden diminta untuk memberikan jawabannya yang sesuai dengan keadaannya.[48]

Responden dapat menjawab dengan bebas tanpa adanya pengaruh, dan informasi atau data yang terkumpul lebih mudah karena itemnya bersifat homogen. Penggalian data dengan model kuesioner ini juga sangat cocok apabila diterapkan pada penelitian dengan jumlah sampel yang banyak.

C. Teknik 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

[48]Riduan, *Metode dan Teknis Penyusunan Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.[49]

Metode 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.

Menurut Winarno Surakhmad analisis data adalah usaha yang kongkrit untuk membuat data itu berbicara, sebab betapapun besarnya jumlah dan tingginya nilai data yang terkumpul, apabila tidak disusun dalam satu organisasi dan diolah menurut sistematik yang baik, niscaya data itu tetap merupakan bahan-bahan yang membisu seribu bahasa. Adapun analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif yaitu analisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk angka-angka yang hasilnya diperoleh melalui rumus statistika. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.[50]

Sebelum dianalisis data yang terkumpul terlebih dahulu dilakukan pengolahan data. Pengolahan data tersebut melalui proses sebagai berikut:

a. Checking Data

   Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, antara lain:

   1) Meneliti lagi lengkap tidaknya identitas subjek yang diperlukan dalam analisis data.

[49] Lexy,J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda,2011), h.248

[50] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hal. 207

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Meneliti lengkap tidaknya data, yaitu apakah kuesioner pengumpulan data sudah secara lengkap diisi, jumlah lembaran tidak ada yang lepas atau sobek, dan sebagainya.

3) Cara mengisi jawaban apakah sudah sesuai.

b. Editing Data

Editing yakni kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadangkala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebih bahkan terlupakan. Oleh karena itu, keadaan tersebut harus diperbaiki melalui proses editing.[51]

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, antara lain:

1) Pernyataan, jawaban yang tumpang tindih atau tidak jelas dapat disempurnakan.

c. Coding Data

Coding data yaitu merubah data menjadi kode-kode yang dapat dimanipulasi sesuai dengan prosedur analisis statistik tertentu.[52]

d. Tabulating

Tabulasi adalah meyediakan data dalam bentuk tabel- tabel agar mudah di analisis data, khususnya. analisis statistik, dan komputer.[53]

---

[51] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial format-format Kuantitatif dan Kualitatif*(Surabaya: Airlangga University Press, 2001), h. 182.

[52] Burhan Bungin, Ibid., h. 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan analisis data sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada.

Setelah data-data penelitian terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data hasil penelitian. Adapun teknik analisa data yang digunakan adalah :

1. Penggunaan Game Online Mobile Legend

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, peneliti mengolah data kuantitatif hasil angket menjadi data kualitatif. Pengolahan data hasil angket atau kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Number of case (Jumlah responden)[54]

Setelah data berubah prosentase kemudian dikelompokkan dalam kalimat yang bersifat kualitatif:

65% - 100% = Tinggi

35% - 65% = Cukup tinggi

[53] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial format-format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), h. 129.

[54] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

20% - 35% = Kurang tinggi

Kurang dari 20% = Tidak tinggi

2. Sikap belajar siswa

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, peneliti mengolah data kuantitatif hasil angket menjadi data kualitatif.

Pengolahan data hasil angket atau kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Number of case (Jumlah responden)[55]

Setelah data berubah prosentase kemudian dikelompokkan dalam kalimat yang bersifat kualitatif:

65% - 100% = Tinggi

35% - 65% = Cukup tinggi

20% - 35% = Kurang tinggi

Kurang dari 20% = Tidak tinggi

3. Pengaruh Game Online Mobile Legend teradap sikap belajar siswa kelas XI SMAN 1 Taman Sidoarjo.

[55] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk metode analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Regresi linear sederhana adalah suatu metode yang digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variable terikat dengan menggunakan variabel bebas.[56]

Metode regresi linear sederhana ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variable bebas (independent) dengan variable terikat (dependent). Metode ini dapat memperkirakan baik buruknya suatu variable X terhadap naik turunnya suatu tingkat variable Y.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:[57]

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variable dependent / variable terikat (nilai yang diprediksikan)

X = Subyek pada variable independent / variable bebas yang mempunyai nilai tertentu

a = Konstanta (nilai Y'apabila X=0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

harga a dapat dihitung dengan rumus $a \ \frac{(\sum Y)\,(\sum X^2 - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X\,)^2}$

harga b dapat dihitung dengan rumus $b \ \frac{n\,(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$

[56] Jonathan Sarwono, *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif: Menggunakan Prosedur SPSS* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h.181

[57] Husein Umar, *Riset Strategi Pemasaran*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), h. 307

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk pengujian hipotesis penelitian, penelitian ini menggunakan nilai signifikansi level sebesar 5% untuk mengetahui apakah ada pengaruh nyata dari variabel independen terhadap variabel dependen. Kriteria dari pengujian ini adalah :

a. Signifikansi level (sig.) > 0,05 dan > 0,10 maka Ho diterima dan Ha ditolak.
b. Signifikansi level (Sig.) < 0,05 dan < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan laporan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitiantentang pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo dengan rincian laporan sebagai berikut:

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah dan Letak Geografis SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

SMA Negeri 1 Taman atau bisa disebut (Smanita) berdiri pada bulan juli tahun 1984. Pada saat itu SMA Negeri 1 Taman ini menempati gedung SMP Negeri 1 Taman yang terletak di Jalan Satria 1 Ketegan. Menempati di Jalan Satria 1 ketegan sampai tanggal 20 November, kemudian menempati gedung baru di jalan Sawunggaling 2 Jemundo Taman sampai saat ini. Pada saat itu juga berubah sesuai dengan S.K Mendikbud RI No: 035/0/1997 SMA Negeri 1 Taman berubah menjadi SMU Negeri 1 Taman. Dengan berkembangnya kurikulum pada tahun 2001 karena akan ada kurikulum 2004 nama SMU Negeri 1 Taman kembali menjadi SMA Negeri 1 Taman sampai pada saat ini.

Lokasi SMA Negeri 1 Taman di Jalan Sawunggaling 2 desa Jemundo, Taman. Dengan luas lahan 7977m^2 dengan memiliki 33 kelas,1 buah ruang kepala sekolah, 1 buah ruang bimbingan konseling,1 buah ruang Tata Usaha,1 buah ruang guru, 5 buah ruang Laboratorium yang terdiri dari: Laboratorium Kimia, Laboratorium Fisika, Laboratorium

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Laboratorium Teknologi Informasi, Laboratorium Bahasa. Kemudian memiliki 1 buah perpustakaan, 1 buah UKS, 1 buah masjid dan fasilitas yang lainnya.

2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

a. Visi :

Bertaqwa, prestasi, beretos kerja tinggi, berwawasan lingkungan dan global yang berpijak pada budaya bangsa

b. Misi :

1. Menjadikan lembaga pendidikan yang selalu mendorong warga sekolah untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghargai terhadap ciptaannya
2. Meningkatkan kualitas layanan pembelajaran yang terprogam melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Menjadi wadah pembinaan dan penumbuhan sikap berkarakter, jujur,tanggung jawab dan beretos kerja tinggi paada seluruh warga sekolah, serta daapat menjaga lingkungan
4. Terwujudnya sumber daya yang berkarakter, berbudaya, dan mencintai dan melestarikan lingkungan yang sehat, bersih, baik, dan nyaman

3. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Taman

   Jenis Sekolah : Negeri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NSS :301050214047

Status Akreditasi : A

Luas Tanah : 7977m^2

Alamat Sekolah : Jl. Sawunggaling No.2 Jemundo

Kecamatan : Taman

Kabupaten : Sidoarjo

Propinsi : Jawa Timur

Waktu belajar

a. Masuk : 06:30 WIB

b. Keluar : 15.00 WIB

c. Istirahat : 09.30 dan 11.30 WIB

2. Kepala Sekolah

Nama Lengkap : Dra. Dian Kartikowati, MM

NIP : 196412051994032007

Tempat/Tgl Lahir : lamongan, 5 Desember 1964

Status Kepegawaian: PNS

Jurusan : Management

3. Komite Sekolah

Nama : Drs. H Abdul Mujib Hasyim, M.Pd.I

Alamat : Sidoarjo

4. **Data Siswa**

Tabel 4.1

Banyak siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Banyak Siswa Kelas	Banyak Rombel	Pria	Wanita	Jumlah
X	11	135	255	390
XI	12	145	251	396
XII	10	153	177	330

Tabel 4.2

Tabel tingkat kelulusan 3 tahun terakhir

Tahun	Banyak Siswa Kelas 6/9/12	Lulus	Tidak Lulus
2017 / 2018	318	318	-
2016 / 2017	319	319	-
2015 / 2016	343	343	-

Tabel 4.3

Daftar nama Guru dan Staf di SMA Negeri 1 Taman

No	Nama Guru	Pendidikan	Status (PNS/GTT/Honorer/….)	Masa Kerja	
1	Dra. Dian Kartikowati, MM	S2	PNS	1994	2018
2	Dra. Diah Karja Pratiwi, MM	S2	PNS	1986	2018
3	Drs. Hamid	S1	PNS	1986	2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4	Dra. Endang Listyoningsih	S1	PNS	1989	2018
5	Nining Nuriani, M.Pd	S2	PNS	1988	2018
6	Dra. Kartini	S1	PNS	1986	2018
7	Drs. H. Suhartono, M.Pd	S2	PNS	1988	2018
8	Dra. Jun Minarti	S1	PNS	1986	2018
9	Dra. Bhinarti Dwi Hariani, MM	S2	PNS	1987	2018
10	Dra. Fatma Mustati'ah	S1	PNS	1987	2018
11	Julyati Sitaresmi, S.Pd	S1	PNS	1984	2018
12	Hj. Novarita Z., S.Pd	S1	PNS	1984	2018
13	Nimia Endang Kis., S.Pd, MM	S1	PNS	1984	2018
14	Dra. Ani Purwati, MM	S2	PNS	1985	2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	Wismaning Junarwati, S.Pd	S1	PNS	1987	2018
16	Lucia Titis Utami, S.Pd	S1	PNS	1990	2018
17	Dra. Uli Rahma Yulis	S1	PNS	1990	2018
18	Supariyanta, S.Pd	S1	PNS	1988	2018
19	Sri Sutiani, S.Pd	S1	PNS	1993	2018
20	Agus Slamet, M.Pd	S2	PNS	1991	2018
21	Miftahul Huda, M.Pd	S2	PNS	1992	2018
22	Nanik Mudjiastutik , M.Pd	S2	PNS	1990	2018
23	Dhian Winarni, S.Pd	S1	PNS	1984	2018
24	Bina Wahyuni Lestari, S.Pd	S1	PNS	1992	2018
25	Edi Siswanto, S.Pd	S1	PNS	1998	2018
26	Drs. Kristiyanto	S1	PNS	1999	2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

27	M. Badri, M.PdI	S2	PNS	1986	2018
28	Dwijekti Setijarini, S.Pd	S1	PNS	1985	2018
29	Diana Ratnawati, S.Pd	S1	PNS	2000	2018
30	Drs. Sugianto	S1	PNS	1988	2018
31	Parmo, S.Pd	S1	PNS	1986	2018
32	Umi Choiriyah, S.Pd	S1	PNS	1986	2018
33	Hj. Maisaroh, M.Pd	S1	PNS	2005	2018
34	Drs. Juwair	S1	PNS	2005	2018
35	Dra. Hartuti	S1	PNS	2007	2018
36	Dra. Sri Marfuah, M.Pd	S2	PNS	2007	2018
37	Lailis Safitri, S.Pd	S1	PNS	2009	2018
38	H. Maryoto, M.Pd	S2	PNS	2006	2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

39	Nanik Zumaroh, S.Pd	S1	PNS	2008	2018
40	Pantja Harijoso P, S.Or	S1	PNS	2008	2018
41	Musowifah, S.Pd	S1	PNS	2007	2018
42	Siti Hafidzoh, M.PdI	S2	PNS	2009	2018
43	Yupiter Sulifan, M.Psi	S2	PNS	2009	2018
44	Kristanti Handayani, S.Pd	S1	PNS	2009	2018
45	Yanto, S.Kom	S1	PNS	2009	2018
46	Fajar Nugraha, M.Psi	S2	PNS	2009	2018
47	Muhammad Bambang Triono, S.S	S1	PNS	2006	2018
48	Yuni Ekawati, S.Pd	S1	PNS	2014	2018
49	Herry Soesanto, S.Pd	S1	PNS	1994	2018
50	Herlina Dewi, S.Pd	S1	PNS	2007	2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

51	Aminuk, S.Pd	S1	PNS	2007	2018
52	Darmilah	SMEA	PNS	2007	2018
53	Pardjono	Paket C	PNS	2007	2018
54	Nonot Sukrasmono, S.Pd	S1	GTT	2018	
55	Risky Damayanti, S.Pd	S1	GTT	2018	
56	Derry Anggraeni Purwanti, S.Pd	S1	GTT	2018	
57	Hasti Nugraheni, S.Pd.K	S1	GTT	2018	
58	Mokhammad Azwar Anas, S.Pd	S1	GTT	2018	
59	Nur Yanti, S.Pd	S1	GTT	2018	
60	Nur Aminatus Solichah, S.Pd	S1	GTT	2018	
61	M. Agus Jauhar Habibie S.Pd	S1	GTT	2018	
62	Fathul Hibad, S.Kom	S1	GTT	2018	
63	Muzamil, S.Pd	S1	GTT	2018	
64	Ahmad Hasan Yushi Mubarok, S.Pd	S1	GTT	2018	
65	Lailin	S1	GTT	2018	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Almuhithia Sari, S.Pd			
66	Anggoro Condro Pamungkas, S.Pd	S1	GTT	2018
67	Putri Yohana Vidyastuti, S.Pd	S1	GTT	2018
68	Yetty Anggraini, S.Pd	S1	GTT	2018
69	Ekla Sianus Deni Arti, S.Pd	S1	GTT	2018
70	Mochamad Moestofa, S.Pd	S1	GTT	2018
71	Agus Choirul Anam	STM	PTT	2018
72	Hajar Ardanianto, S.Kom	S1	PTT	2018
73	Ratna Purwanti, S.Pd	S1	PTT	2018
74	Nur Diana Fajriah, A.Md	D3	PTT	2018
75	Supono	SMP	PTT	2018
76	Iik Sananta	SMA	PTT	2018
77	Muhammad Slamet	SMA	PTT	2018
78	Suparji	Paket C	PTT	2018
79	Suwati	SD	PTT	2018
80	Dian Djunaedy	SMK	PTT	2018
81	M. Ali Yusri	SMA	PTT	2018

Tabel 4.4

Rata-rata nilai UN tiga tahun terakhir

Tahun	Rata-rata Nilai UN
2017 / 2018	8,9
2016 / 2017	8,5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2015 / 2016	8,7

5. **Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana merupakan kebutuhan berupa materiel untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah semaksimal mungkin. SMA Negeri 1 Taman bersama unit-unit terkait menyediakan sarana dan prasarana yang memungkinkan terciptanya interaksi akademik antar civitas akademika, seperti fasilita gedung untuk belajar, laboratorium, perpustakaan dan tempat-tempat diskusi. Disamping itu juga didukung dengan pelayanan nilai yang sudah berbasis IT dan diakses secara online.

Berikut ini sajian data mengenai sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo:

Tabel 4.5

Sarana dan Prasarana yang ada di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi (Baik/Buruk)	Keterangan
1	Ruang Kelas	33	Baik	-
2	Lab	5	Baik	-
3	Lapangan	2	Baik	-
4		Kamar Mandi :		
Siswa	24	Baik		-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru	1	Baik	-
TU	2	Baik	-
Kepsek	1	Baik	-
5	Perpustakaan	1	Baik -

6. Struktur kepengurusan OSIS

Tabel 4.6

Jabatan	**Nama**	**Kelas**
Ketua MPK	Nova Natalia Fitri Anggraeni	XII MIPA 6
Wakil Ketua MPK 1	M. Rizki Basarudin	XII IPS 3
Wakil Ketua MPK 2	Nur Laily Amalia	XI MIPA 4
Sekretaris MPK 1	Jelena Angel Visakha Devi	XII MIPA 5
Bendahara MPK 1	Feby Putri Soraya	XII IPS 1
Bendahara MPK 2	Putri Candra	XI MIPA 4
Ketua OSIS	M. Herman Putra Arie .S	XII MIPA 1
WakilKetua OSIS 1	Divka Maliyah	XII IPS 2
WakilKetua OSIS 2	Lely Lathifah	XI MIPA 7
Sekretris OSIS 1	Siti Nur Kholifah	XII MIPA 6
Sekretaris OSIS 2	Sabillyta Constantya	XI MIPA 2
Bendahara OSIS 1	Nastiti Zakia	XII MIPA 3
Bendahara OSIS 2	Rizkia Naura	XI MIPA 6
Ketua Sie 1	M.Arif Rahmatullah	XII MIPA 3
Anggota Sie 1	Sella Syafitri	XI MIPA 3

7. Kegiatan Ekstrakulikuler di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Kegiatan Ekstrakurikuler sebagian besar dilaksanakan setelah kegiatan belajar mengajar, namun ada pula yang dilaksanakan hari Sabtu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler memang disesuaikan dengan kegiatan setiap ekstrakurikuler yang berbeda-beda. Waktu dan tempat pelaksanaannya juga tidak sama. Namun pihak sekolah tetap memfasilitasi siswa untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Nama Ekstrakurikuler	**Jadwal Latihan**
Palang Merah Remaja (PMR)	Rabu
Dance	Rabu
Tari	Kamis
Voli	Senin, Kamis
Teater	Kamis
ICTC	Kamis
Futsal	
Basket	Sabtu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil Penelitian

1. Tabulasi Angket

a. Hasil tabulasi angket tentang game mobile legend

Berikut ini adalah tabulasi data nilai angket tentang penggunaan game mobile legend siswaXI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo yang disebar kepada 36 responden.

Tabel 4.8

Data Perolehan Nilai Angket Variabel X

No	Nama	Pertanyaan										jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADELIA ISNAINI RAHMA PUTRI	2	3	2	2	4	1	4	1	1	1	21
2	ADINDA PUTRI KEJORA	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	17
3	ALFI RAHMAH SAUM FUAD	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	26
4	AMALIA ZANAS	4	4	4	2	2	3	2	2	3	1	27
5	ANDRIAN DWI BAITUR RIZKY	2	3	3	1	1	3	1	1	3	2	20
6	ANGGARA TEGUH PREVIAN	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
7	ANNISA ROSITA SARAJI	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	27
8	ARYA WARDANA SETIAWAN	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	27
9	DANENDRA AKBAR RAKHA H.	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	26
10	DUROTUN NAFISAH	4	4	4	3	4	3	4	1	2	1	30
11	ELFIA DEVITRIANA PUTRI	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	26
12	ERIC DANIYANTO	3	3	2	2	4	4	4	3	3	2	30
13	FARADITA AISYAH DEWI	4	4	3	4	3	4	1	1	2	2	28
14	FARIS MAULANA WIBOWO	3	2	2	4	3	3	4	2	2	3	28
15	HAFNA WAHYU ARDINI	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	30
16	IRENA FARSA APRILIYANTI	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	22
17	JANUARINI FIQRIHANDINI	4	4	4	3	2	1	1	1	2	3	25
18	JUAN KRISFIGO PRASETYO	2	4	4	1	2	3	4	4	2	2	28
19	KEN BUDI SAMPURNO	3	2	4	3	2	2	4	4	2	3	29
20	LATHIFAH DIKA MAULUDI	4	2	3	2	4	3	1	2	2	2	25
21	MARIA TRI WAHYU NINGTYAS	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	29
22	MAYZALLUNA TAURIS NASYARIFA YUSUF	3	3	3	2	1	3	2	3	2	3	25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

23	MOCHAMMAD AFRIZAL AZKA	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	12
24	MOCHAMMAD FIRMANSYAH	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	23
25	MOCHAMMAD ADAM SANTOSO	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22
26	NAYLU CHIRZATI FILFARODIS	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	23
27	NESYA TRI WIJAYANTI	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	23
28	RAHMAWANDA DWI KURNIANTI	2	2	3	1	2	3	1	1	1	2	18
29	RAKA ANDIKA PUTRA PURNOMO	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	24
30	RAMADHANA ESA KUSWARA	3	3	3	3	3	1	1	2	3	4	26
31	RATIH AYU KUSUMAWARDANI	2	3	3	3	1	4	3	2	4	3	28
32	RATNA ENDAH DWI PUSPITASARI	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	26
33	RIA DWI SETIANI	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	27
34	SABILYTA CONSTANTYA	3	3	3	3	4	3	1	2	3	3	28
35	YOGARAKSA AMJAD HERNAWAN	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	25
36	ZULFA LUTFIAH	3	3	4	4	2	3	2	2	3	2	28
Jumlah Total												908
Rata-rata total nilai												25

Berikut uraian tabel frekuensi jawaban responden pada masing-masing soal.

1. Saya sering menggunakan Game Mobile Legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	14	38.9	38.9	41.7
	Setuju	15	41.7	41.7	83.3
	Sangat Setuju	6	16.7	16.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 6 siswa atau 16,7%; “Setuju” 15 siswa atau 41,7%; “Tidak Setuju” 14 siswa atau 38,9%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1 siswa atau 2,8%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Saya bermain Game Mobile Legend untuk mengisi waktu luang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	7	19.4	19.4	22.2
	Setuju	22	61.1	61.1	83.3
	Sangat Setuju	6	16.7	16.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 6 siswa 16,7%; “Setuju” 22 siswa atau 61,1%; “Tidak Setuju”7 siswa atau 19,4%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1siswa atau 2,8%

3. Saya menyempatkan bermain Game Mobile Legend ketika sedang jenuh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	10	27.8	27.8	30.6
	Setuju	18	50.0	50.0	80.6
	Sangat Setuju	7	19.4	19.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 7 siswa atau 19,4%; “Setuju” 18 siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau 50,0%; “Tidak Setuju” 10 siswa atau 27,8%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1 siswa atau 2,8%.

4. Saya bermain Game Mobile Legend lebih dari 3 jam per hari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	11.1	11.1	11.1
	Tidak Setuju	19	52.8	52.8	63.9
	Setuju	9	25.0	25.0	88.9
	Sangat Setuju	4	11.1	11.1	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 4 atau 11,1%; “Setuju” 9 siswa atau 25%; “Tidak Setuju” 19 siswa atau 52,8%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 4 siswa atau 11,1%

5. Saya bermain Game Mobile Legend untuk mengisi waktu istirahat di kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	11.1	11.1	11.1
	Tidak Setuju	16	44.4	44.4	55.6
	Setuju	9	25.0	25.0	80.6
	Sangat Setuju	7	19.4	19.4	100.0

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	11.1	11.1	11.1
	Tidak Setuju	16	44.4	44.4	55.6
	Setuju	9	25.0	25.0	80.6
	Sangat Setuju	7	19.4	19.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 7 siswa atau 19,4%; “Setuju” 9 siswa atau 25%; “Tidak Setuju” 7 siswa atau 44,4%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 4 siswa atau 11,1%.

6. Saya pernah merasa kesal saat bermain game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	13.9	13.9	13.9
	Tidak Setuju	3	8.3	8.3	22.2
	Setuju	24	66.7	66.7	88.9
	Sangat Setuju	4	11.1	11.1	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 4 siswa atau 11,1%; “Setuju” 24 siswa 66,7%; “Tidak Setuju” 3 siswa atau 8,3%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 5 siswa atau 13,9%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Saya selalu bermain game mobile legend sampai larut malam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	9	25.0	25.0	25.0
	Tidak Setuju	15	41.7	41.7	66.7
	Setuju	6	16.7	16.7	83.3
	Sangat Setuju	6	16.7	16.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab Sangat Setuju" 6 atau 16,7%; "Setuju" 6 siswa atau 16,7%; "Tidak Setuju" 15 siswa atau 41,7%; dan yang menjawab "Sangat Tidak Setuju" 9 siswa atau 25%.

8. Saya menyempatkan diri untuk bermain game mobile legend sebelum tidur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	19.4	19.4	19.4
	Tidak Setuju	18	50.0	50.0	69.4
	Setuju	9	25.0	25.0	94.4
	Sangat Setuju	2	5.6	5.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab "Sangat Setuju" 2 siswa atau 5,6%; "Tidak Setuju" 9 siswa atau 25%; "Tidak Setuju" 18 siswa atau 50%; dan yang menjawab "Sangat Tidak Setuju" 7 siswa atau 19,4%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9. Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	11.1	11.1	11.1
	Tidak Setuju	15	41.7	41.7	52.8
	Setuju	14	38.9	38.9	91.7
	Sangat Setuju	3	8.3	8.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 3 siswa atau 8,3%; “Setuju” 14 siswa atau 38,9%; “Tidak Setuju” 15 siswa atau 41,7%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 4 siswa atau 11,1%.

10. Saya merasa dengan bermain game mobile legend semakin menambah banyak teman.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	13.9	13.9	13.9
	Tidak Setuju	19	52.8	52.8	66.7
	Setuju	11	30.6	30.6	97.2
	Sangat Setuju	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 1 siswa atau 2,8%; “Setuju” 11 atau 30,6%; “Tidak Setuju” 19 siswa atau 52,8%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 5 siswa atau 13,9%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil tabulasi angket tentang sikap belajar siswa

Berikut ini adalah tabulasi data nilai angket tentangsikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo yang disebar kepada 36 responden.

no	Nama	pertanyaan												JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	ADELIA ISNAINI RAHMA PUTRI	1	4	4	4	4	4	3	2	1	4	2	1	34
2	ADINDA PUTRI KEJORA	2	3	2	2	3	3	2	4	4	2	2	2	31
3	ALFI RAHMAH SAUM FUAD	2	3	2	3	2	2	4	4	4	4	2	4	36
4	AMALIA ZANAS	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	44
5	ANDRIAN DWI BAITUR RIZKY	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	34
6	ANGGARA TEGUH PREVIAN	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	38
7	ANNISA ROSITA SARAJI	3	2	2	2	3	2	4	4	3	3	2	3	33
8	ARYA WARDANA SETIAWAN	1	3	2	2	3	4	4	2	2	2	4	4	33
9	DANENDRA AKBAR RAKHA H.	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	36
10	DUROTUN NAFISAH	4	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2	33
11	ELFIA DEVITRIANA PUTRI	4	2	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	36
12	ERIC DANIYANTO	4	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	2	35
13	FARADITA AISYAH DEWI	3	4	2	2	4	4	4	3	4	2	3	2	37
14	FARIS MAULANA WIBOWO	4	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	38
15	HAFNA WAHYU ARDINI	3	4	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	35
16	IRENA FARSA APRILIYANTI	4	4	2	2	1	2	2	3	2	4	2	2	30
17	JANUARINI FIQRIHANDINI	3	2	2	3	2	4	4	4	4	2	4	4	38
18	JUAN KRISFIGO PRASETYO	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4	41
19	KEN BUDI SAMPURNO	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	4	3	38
20	LATHIFAH DIKA MAULUDI	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	41
21	MARIA TRI WAHYU NINGTYAS	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	42
22	MAYZALLUNA TAURIS NASYARIFA YUSUF	1	3	4	3	4	4	3	4	4	4	1	3	38
23	MOCHAMMAD AFRIZAL AZKA	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	1	34
24	MOCHAMMAD FIRMANSYAH	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	37
25	MOCHAMMAD ADAM SANTOSO	2	2	3	3	2	3	3	4	2	2	2	3	31
26	NAYLU CHIRZATI FILFARODIS	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	1	38
27	NESYA TRI WIJAYANTI	2	3	3	4	4	3	3	4	2	2	4	3	37
28	RAHMAWANDA DWI KURNIANTI	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	1	33
29	RAKA ANDIKA PUTRA PURNOMO	3	3	2	2	3	2	4	3	4	2	4	2	34
30	RAMADHANA ESA KUSWARA	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	4	31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

31	RATIH AYU KUSUMAWARDANI	2	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	38
32	RATNA ENDAH DWI PUSPITASARI	3	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	2	33
33	RIA DWI SETIANI	2	3	3	3	4	4	3	3	4	1	2	2	34
34	SABILYTA CONSTANTYA	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	42
35	YOGARAKSA AMJAD HERNAWAN	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	34
36	ZULFA LUTFIAH	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	1	36
Total Nilai														1293
Rata-rata Total Nilai														36

Berikut uraian tabel frekuensi jawaban responden pada masing-masing soal.

1. Saya berfikir game tidak mengganggu waktu belajar saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	8.3	8.3	8.3
	Tidak Setuju	11	30.6	30.6	38.9
	Setuju	13	36.1	36.1	75.0
	Sangat Setuju	9	25.0	25.0	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 9 siswa atau 25%; “Setuju” 13 siswa atau 36,1%; “Tidak Setuju” 11 siswa atau 30,6%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 3siswa atau 8,3%.

2. Saya selalu memanfaatkan waktu luang untuk belajar daripada bermain game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	8	22.2	22.2	22.2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setuju	19	52.8	52.8	75.0
Sangat Setuju	9	25.0	25.0	100.0
Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 9 siswa atau 8,3%; “Setuju” 19 siswa atau 38,9%; “Tidak Setuju” 8 siswa atau 22,2%; dan tidak ada yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Saya sering membaca buku daripada bermain game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	18	50.0	50.0	50.0
	Setuju	11	30.6	30.6	80.6
	Sangat Setuju	7	19.4	19.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 7 siswa atau 19,4%; “Setuju” 11 siswa atau 30,6%; “Tidak Setuju” 18 siswa atau 50%;dan tidak ada yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

4. Saya selalu mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu daripada bermain game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	10	27.8	27.8	27.8
	Setuju	16	44.4	44.4	72.2
	Sangat Setuju	10	27.8	27.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 10 siswa atau 27,8%; “Setuju” 16 siswa atau 44,4%; “Tidak Setuju” 10 siswa atau 27,8%; dan tidak ada yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Ketika pelajaran sudah dimulai saya menonaktifkan game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	5	13.9	13.9	16.7
	Setuju	15	41.7	41.7	58.3
	Sangat Setuju	15	41.7	41.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 15 siswa atau 41,7%; “Setuju” 15 siswa atau 41,7%; “Tidak Setuju” 5 siswa atau 13,9%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1siswa atau 2,8%.

6. Saya lebih memilih belajar daipada bermain mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	8	22.2	22.2	22.2
	Setuju	13	36.1	36.1	58.3
	Sangat Setuju	15	41.7	41.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” `15 siswa atau 41,7%; “Setuju” 13 siswa atau 36,1%; “Tidak Setuju” 8 siswa atau 22,2%;dan tidak ada yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Saya selalu belajar pada saat di rumah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	16.7	16.7	16.7
	Setuju	15	41.7	41.7	58.3
	Sangat Setuju	15	41.7	41.7	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 15 siswa atau 41,7%; “Setuju” 15 siswa atau 41,7%; “Tidak Setuju” 6 siswa atau 16,7%; dan tidak ada yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

8. Saya tidak pernah belajar pada saat dirumah kecuali apabila ada tugas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	5	13.9	13.9	16.7
	Setuju	11	30.6	30.6	47.2
	Sangat Setuju	19	52.8	52.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 19 siswa atau 52,8%; “Setuju” 11 siswa atau 30,6%; “Tidak Setuju” 5 siswa atau 13,9%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1siswa atau 2,8%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9. Saya lebih mementingkan game daripada belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	11.1	11.1	11.1
	Tidak Setuju	10	27.8	27.8	38.9
	Setuju	5	13.9	13.9	52.8
	Sangat Setuju	17	47.2	47.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 17 siswa atau 47,2%; “Setuju” 5 siswa atau 13,9%; “Tidak Setuju” 10 siswa atau 27,8%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 4 siswa atau 11,1%.

10. Saya lebih mementingkan gaame daripada belajar kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	5.6	5.6	5.6
	Tidak Setuju	16	44.4	44.4	50.0
	Setuju	6	16.7	16.7	66.7
	Sangat Setuju	12	33.3	33.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 12 siswa atau 33,3%; “Setuju” 6 siswa atau 16,7%; “Tidak Setuju” 16 siswa atau 44,4%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 2 siswa atau 5,6%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Dengan game mobile legend membuat saya lebih semangat belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2.8	2.8	2.8
	Tidak Setuju	12	33.3	33.3	36.1
	Setuju	7	19.4	19.4	55.6
	Sangat Setuju	16	44.4	44.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 16 siswa atau 44,4%; “Setuju” 7 siswa atau 19,4%; “Tidak Setuju” 12 siswa atau 33,3%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 1 siswa atau 2,8%.

12. Dengan game mobile legend membuat saya malas belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	16.7	16.7	16.7
	Tidak Setuju	9	25.0	25.0	41.7
	Setuju	14	38.9	38.9	80.6
	Sangat Setuju	7	19.4	19.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 reponden yang menjawab “Sangat Setuju” 7siswa atau 19,4%; “Setuju” 14 siswa atau 38,9%; “Tidak Setuju” 9 siswa atau 25%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 6siswa atau 16,7%.

C. Analisis dan Pembahasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Penggunaan Game mobile legend siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo**

Untuk mengetahui Penggunaan Game mobile legend siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjopeneliti mengguanakn analisis prosentase dengan menggunakan data angket variabel Y.

Dikeahui bahwa rata-rata jumlah nilai angket seluruh responden adlah 25 kemudian dikonversi menjadi prosentase dengan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{Mean}{Nilai\ Maksimal\ Angket} \times 100$$

$$P = \frac{25}{40} \times 100$$

$$P = 62{,}5\%$$

Kemudian untuk menafsirkannya peneliti menggunakan standar dengan interprestasi interval nilai prosentase sebagai berikut :

1 % - 25% = Tidaksering

26% - 50% = Cukup sering

51% - 75% = Sering

76% - 100% = Sangat sering

Dari hasil perhitungan analisis persentase di atas, tergolong dalam interval nilai prosentase 51%-75% yang berarti masu dalam kategori **Sering**.

Dapat disimpulkan bahwa siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo sering barmain game mobile legend.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Untuk mengetahui Penggunaan Game mobile legend siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo peneliti mengguanakn analisis prosentase dengan menggunakan data angket variabel Y.

Dikeahui bahwa rata-rata jumlah nilai angket seluruh responden adalah 36 kemudian dikonversi menjadi prosentase dengan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{Mean}{Nilai\ Maksimal\ Angket} \times 100$$

$$P = \frac{36}{48} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Kemudian untuk menafsirkannya peneliti menggunakan standar dengan interprestasi interval nilai prosentase sebagai berikut :

1 % - 25% = Tidakbaik

26% - 50% = Cukup baik

51% - 75% = Baik

76% - 100% = Sangat baik

Dari hasil perhitungan analisis persentase di atas, tergolong dalam interval nilai prosentase 76%-100% yang berarti masuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Dapat dismpulkan bahwa sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo**Sangat Baik.**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pengaruh Game Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo

Untuk mengetahui pengaruh Game Mobile Legend terhadap Sikap Belajar peneliti menggunaka analisis regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401[a]	.161	.136	3.138

a. Predictors: (Constant), Game Mobile Legend

Dari Output tabel Model Summary di atas dapat diartikan bahwa nilai korelasi/hubungan dapat dilihat dari kolom (R) adalah 0,401. Dan dari kolom (R Square) dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel Game Mobile Legend terhadap Variabel Sikap Belajaradalah 16,1%.

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	64.008	1	64.008	6.501	.015[a]
	Residual	334.742	34	9.845		
	Total	398.750	35			

a. Predictors: (Constant), Game Mobile Legend

b. Dependent Variable: Sikap Belajar

Selanjutnya dari tabel Anova digunakan untuk memprediksi apakah ada pengaruh Variabel Game Mobile Legend terhadap Variabel Sikap Belajar, dari tabel tersebut diketahui kolom (sig)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

0,015< 0,05 yang berarti ada pengaruh Variabel Game Mobile Legend terhadap Variabel Sikap Belajar.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.314	3.414		8.000	.000
	Game Mobile Legend	.341	.134	.401	2.550	.015

a. Dependent Variable: Sikap Belajar

Selanjutnya tabel Coefficients yakni digunakan untuk mengetahui koefisien regresi dan juga untuk Uji Hipotesis, Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa persamaan regresi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

$Y = \alpha + \beta X$

$Y = 27{,}314 + 0{,}341X$

Keterangan :

Y = Game Mobile Legend

X = Sikap Belajar

β = Koefisien Regresi

Dari hasil di atas dapat diartikan bahwa :

a) Nilai Konstanta27,314, Berarti bahwa nilai konsisten variabel Y (Sikap Belajar) bernilai 27,314.
b) Nilai koefisien regresi variabel X (Game Mobile Legend) 0,341, berarti bahwa setiap perubahan 1% variabel X maka nilai variabel Y akan bertambah 0,341.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya Uji Hipotesis, diketahui bahwa kriteria pengambilan keputusan Uji Hipotesis sebagai brikut :

Jika Signfikansi < 0,05 maka H_a diteima dan H_0 ditolak, yang berarti Game Mobile Legend berpegaruh terhadap Sikap Belajar

Jika Signfikansi > 0,05 maka H_0 diteima dan H_a ditolak, yang berarti Game Mobile Legend tidak berpegaruh terhadap Sikap Belajar

Dari tabel di atas diketahui bahwa kolom (sig) Game Mobile Legend bernilai 0,015 yang berarti signifikansinya < 0,05 maka dapat kita ambil kesimpulan :

H_a diteima dan H_0 ditolak, yang berarti Game Mobile Legend berpegaruh terhadap Sikap Belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dari hasil perhitungan analisis persentase angket dapat disimpulakan penggunaan game mobile legend, tergolong dalam interval nilai prosentase 51%-75% yang berarti masuk dalam kategori **Sering**. Dapat disimpulkan bahwa siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo sering barmain game mobile legend.
2. Dari hasil perhitungan analisis persentase di atas, tergolong dalam interval nilai prosentase 76%-100% yang berarti masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dapat dismpulkan bahwa sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo **Sangat Baik.**
3. Nilai korelasi/hubungan dapat dilihat dari kolom (R) adalah 0,401. Dan dari kolom (R Square) dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel Game Mobile Legend terhadap Variabel Sikap Belajar adalah 16,1%. dan Dari tabel Coefficients diketahui bahwa kolom (sig) Game Mobile Legend bernilai 0,015 yang berarti signifikansinya < 0,05 maka dapat kita ambil kesimpulan :

   H_a diteima dan H_0 ditolak, yang berarti Game Mobile Legend berpegaruh terhadap Sikap Belajar di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

1. Untuk pihak sekolah
   a. Sebaiknya sekolahbisa membatasi penggunaan gadget di sekolah agar siswa tidak sering bermain game mobile legend.
   b. Sebaiknya sekolahdapat mengoptimalkan fungsi gadget sebagai penunjang pembelajaran.
2. Untuk Pembaca

   Untuk pembaca setelah mebaca skripsi ini sebaiknya mengurangi bermain game mobile legend karena dampaknya yang cukup menganggu sikap belajar.
3. Untuk Penelitian Selanjutnya

   Dalam penelitian ini peneliti sadar masih banyak kekurangan yang perlu di koreksi dan di perbaiki, oleh sebab itu peneliti mengharap untuk penelitian selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

A.Gerungan, 2004, Psikologi Sosial, Rafika Aditama.

Ahmadi, 1979, Psikologi Sosial, Surabaya: PT Bina Ilmu.

Alif, Harsan. 2011, Jago Bikin Game Online,Jakarta: Media Kita.

Anaktotory, Jakub Hubungan antara kemampuan Gerak, Sikap Siswa, Motivasi berprestasi dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, www.DEPDIKNAS.GO.ID,2011

Arikunto,Suharsimi. 1995, Prosedur Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto,Suharsimi. 2006, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.

Aunurrahman, 2009, Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.

Azwar, 2002, Sikap Manusia, teori & pengukurannya,Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Baharuddin, 2010, Teori Belajar dan Pembelajaran,Jogjakarta: Arruz Media.

Bungin,Burhan. 2011, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Jakarta: Kencana.

Bungin,Burhan. 2001, Metodologi Penelitian Sosial format-format Kuantitatif dan Kualitatif, Surabaya: Airlangga University Press.

Emzir, 2012, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, Jakarta: Rajawali Pers.

Fauzi, Moch Prima (12 juni 2017) “Tips dan Trik bermain ‘Mobile Legends: Bang-bang” okezone.com. diakses tgl 11 Juli 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://tarmizi.wordpress.com/2009/03/08/komponen-komponen-pembentukan-sikap-belajar-siswa/

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

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

https://play.google.kong.//store//apps//details?id=com.Mobile legends&hl=.in

Kosmiyah,Indah. 2012, Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Teras.

Lexy,J Moleong,2011, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Rosda.

Mutadi, 2007, Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika, Semarang : Balai Dikrat Keagamaan Semarang.

Riduan, 2013, Metode dan Teknis Penyusunan Tesis, Bandung: Alfabeta.

Ridwan, 2004, Statistika Untuk Lembaga dan Isstnsi Pemerintah/Swasta, Bandung: Alfabeta.

Sabri, Alisuf, 1996, Psikologi Pendidikan, Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya.

Sarwono,Jonathan. 2012, Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif: Menggunakan Prosedur SPSS, Jakarta: Elex Media Komputindo.

Singer, Kurt, 1987, Membina Hasrat Belajar Di sekolah, Bandung: CV Remadja Karya.

Slameto, 2010, Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya, Jakarta: PT Rineka Cipta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sri Harini, Turmudzidan. 2008, Metode Statistika, Malang: UIN Malang.

Subagyo, Joko. Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek.

Sugiono, 2009, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D), Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, 2001, Metode penelitian Administrasi, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2011, Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2015, Statistika untuk Penelitian,Bandung: Alfabeta.

Sukiman, 2012, Pengembangan Media Pembelajaran, Jogjakarta: Pedagogia.

Susanto, Rieka Ellyasari. 2010 "Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)", Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Syah,Muhibbin. 2010, Psikologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanzeh,Ahmad. 2009, Pengantar Metode Penelitian, Yogyakarta: Teras.

Umar,Husein. 2005, Riset Strategi Pemasaran, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wismanto,Bagus pengaruh sikap terhadap Perilaku ii""kajiann Meta Analisis Korelasi, www.google.com/ jurnal sikap

Wismanto, Bagus, pengaruh sikap terhadap perilaku "Kajian Meta Analisis Korelasi, www.google.com/ jurnal sikap.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id