

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN YANG TIDAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA KELAS V SD N 60 KOTA BENGKULU

SKRIPSI



OLEH:

BAYU TRIYAS SUKMO WIBOWO

A1G 009 004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN YANG TIDAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA KELAS V SD N 60 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Guru Sekolah Dasar

OLEH:

BAYU TRIYAS SUKMO WIBOWO

NPM: A1G009004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

ABSTRAK

Wibowo, Bayu Triyas Sukmo. 2014. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain *Game online* dengan Siswa yang Tidak Bermain *Game online* pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu. Dr. Daimun Hambali, M.Pd, Dra. Hasnawati, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas V di SD Negeri 60 Kota Bengkulu. Jenis penelitian menggunakan Klausal Komparatif. Penelitian menggunakan total sampling yaitu seluruh kelas V dengan jumlah keseluruhan 83 siswa. Data dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer menggunakan hasil belajar dari seluruh siswa kelas V, sedangkan data sekunder menggunakan angket. Diketahui nilai rata rata siswa yang bermain *game online* 6,27. Siswa yang tidak bermain *game online* memiliki nilai rata rata sebesar 6,79. Dari hasil analisis diketahui dengan selisih 0,52. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 1,57$ lebih kecil daripada $t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian H_0 yang di terima.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Siswa Yang Bermain *Game online*, Siswa Yang Tidak Bermain *Game online*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain *Game online* dengan Siswa yang Tidak Bermain *Game online* pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu”. Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Dr. Ridwan Nurazi, SE, M.Sc, Universitas Bengkulu.
2. Dekan Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Manap Soemantri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu.
5. Bapak Dr. Daimun Hambali, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hasnawati, M.Si selaku Dosen Pembimbing Pendamping dan selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak meluangkan waktu

untuk memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu Dra. Resnani, M.Si selaku Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran dalam perbaikan Skripsi ini.
8. Bapak Bambang Parmadi, M.Sn selaku Penguji II yang telah memberikan masukan perbaikan Skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
10. Ibu Yuliah Saskomita, S.Ag selaku Kepala SD N 60 Kota Bengkulu.
11. Bapak Neko, S.Pd selaku guru kelas V A, Ibu Mahayati, S.Pd selaku wali kelas V B, Ibu Khairani, S.Pd selaku wali kelas V C di SD N 60 Kota Bengkulu, terimakasih atas segala bantuan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Guru dan staf di SD N 60 Kota Bengkulu yang semuanya telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Bengkulu, Februari 2014

Penulis

Bayu Triyas Sukmo Wibowo

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	10
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi penelitian	29
C. Data dan Sumber Data.....	29
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	36
1. Deskripsi Variabel	36
2. Deskripsi Data Hasil Belajar	37
3. Pengujian Hipotesis	44

B. PEMBAHASAN	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	60
LAMPIRAN	

DAFTAR DIAGRAM

Tabel 1.1 Siswa yang bermain <i>game online</i> dan siswa yang tidak bermain <i>game online</i> pada kelas V	6
Diagram 4.1 Diagram rata rata (mean) seluruh kelas VA, kelas VB, dan kelas VB	37
Diagram 4.2 Diagram rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran di kelas V A.....	38
Diagram 4.3 Diagram rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran di kelas V B.....	39
Diagram 4.4 Diagram rata rata (mean) pada setiap mata pelajaran di kelas VC.....	39
Diagram 4.5 Diagram rata rata (mean) siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain pada kelas VA, kelas VB, dan kelas V C	40
Diagram 4.6 Diagram rata rata (mean) berdasarkan waktu bermain <i>game online</i>	51
Diagram 4.7 Diagram siswa yang bermain <i>game online</i> dan siswa yang tidak bermain <i>game online</i> pada seluruh kelas V	52
Diagram 4.8 Diagram seluruh siswa yang bermain <i>game online</i> berdasarkan waktu bermain	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran . Surat Pengantar Izin Penelitian dari Prodi	
Lampiran . Surat Pengantar Izin Penelitian dari Dekan	
Lampiran . Surat Izin Penelitian Dari DIKNAS	
Lampiran . Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SD	
Lampiran 1. Tabel 3.1	51
Lampiran 2. Tabel 4.1	55
Lampiran 3. Tabel uji t.....	56
Lampiran 4. Tabel 4.2	57
Lampiran 5. Tabel 4.3	58
Lampiran 6. Tabel 4.4	59
Lampiran 7. Tabel 4.5	60
Lampiran 7. Tabel 4.6	60
Lampiran 7. Tabel 4.7	60
Lampiran 8. Tabel 4.8	61
Lampiran 9. Tabel 4.9	62
Lampiran 10. Tabel 4.10	63
Lampiran 11. Tabel 4.11	64
Lampiran 11. Tabel 4.12	64
Lampiran 11. Tabel 4.13	65
Lampiran 11. Tabel 5.14	65
Lampiran 12. Tabel 5.15	66
Lampiran 13. Tabel 4.16	67
Lampiran 14. Tabel 4.17	68
Lampiran 15. Tabel 4.18	69
Lampiran 15. Tabel 4.19	69
Lampiran 15. Tabel 4.20	69
Lampiran 15. Tabel 4.21	70
Lampiran 16. Tabel 4.22	71
Lampiran 17. Tabel 4.23	73

Lampiran 17. Tabel 4.24	74
Lampiran 17. Tabel 4.25	75
Lampiran 17. Tabel 4.26	75
Lampiran 18. Tabel 4.27	76
Lampiran 19. Tabel 4.28	77

DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	27
--------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan oleh siswa. Pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern, tetapi pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri siswa sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidupnya. Pada kenyataannya, pendidikan yang dilaksanakan belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, karena esensi pendidikan itu, selain mencerdaskan dan mendidik juga menanamkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian siswa.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”. Pendidikan tidak hanya menghasilkan orang yang baik tetapi juga orang tidak pintar. Orang yang pintar belum tentu memiliki sikap yang baik, maka jika itu terjadi akan berbahaya bagi orang lain karena dengan kepintarannya orang yang di

anggap pintar bisa menyebabkan kerusakan dan kehancuran. Setidak-tidaknya pendidikan masih akan lebih bagus jika menghasilkan orang-orang yang tidak pintar tetapi memiliki sikap yang baik. Tipe ini paling tidak akan memberikan suasana kondusif karena ia memiliki akhlak dan karakter yang baik. Untuk meningkatkan kualitas manusia di masa depan, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mencakup pembentukan pribadi yang kuat dari siswa.

Pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik tidak hanya dilakukan di dalam lingkungan keluarga, melainkan juga di dalam lingkungan sekolah dan lingkungan di masyarakat. Dalam lingkungan sekolah ini, pendidikan terjadi tidak hanya dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga terjadi dalam lingkungan sekolah meskipun bukan didalam kegiatan pembelajaran. Pada Kurikulum tahun 2013 menjelaskan bahwa standar isi mata pelajaran untuk setiap tingkatan kelas SD/MI yang berisi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani-Olahraga serta Kesenian. Setiap aspek dalam mata pelajaran memiliki tujuan dalam setiap pembelajaran. Seperti pembelajaran Bahasa Indonesia, banyak sekali yang menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sepele atau mudah karena pada dasarnya penggunaan Bahasa Indonesia yang sebagai bahasa pemersatu dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari, akan tetapi dalam hal nyata pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah sulit untuk siswa-siswa bahkan untuk orang dewasa.

Kita dilahirkan dan hidup di dalam masyarakat yang kaya dengan tradisi, budaya, sikap, dan adat istiadat. Dunia ini kaya dengan keberbedaan (*diversity*),

dan keragaman (*mutiplicity*) tentang pandangan, bahasa, agama, dan adat istiadat. Dalam perkembangannya kita mengalami berbagai kemajuan dalam kesadaran dan pandangan. Wawasan Nusantara misalnya, merupakan pandangan modern yang melihat bukan dari perbedaan akan tetapi dari persamaan, bukan terpisahkan tapi terhubung. Pandangan modern seperti ini yang menyebabkan dunia semakin sempit, serta didukungnya oleh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu cepat terutama dalam bidang komunikasi dan informasi, sehingga memudahkan manusia untuk saling terhubung dalam konteks informasi dan komunikasi meskipun terpaut dalam jarak yang jauh.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini di samping menjadi kemajuan yang pesat juga menjadi tantangan yang sangat serius bagi seluruh aspek, tidak terkecuali dalam aspek dunia pendidikan yang memiliki fungsi membimbing, mengarahkan, mengajarkan serta mendidik untuk membentuk perilaku bermoral dari siswa terhadap perkembangan perilaku yang di pengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Jika dalam era globalisasi tidak ada upaya untuk mengantisipasi, maka setiap manusia dapat larut dan hanyut di dalam derasnya perkembangan kemajuan IPTEK. Berkaitan dengan hal tersebut, perubahan yang cepat mengharuskan adanya berbagai upaya dan sikap tanggap terhadap siswa agar mereka mempunyai kemampuan untuk mengantisipasi, mengakomodasi dan mewarnai arus globalisasi (tidak hanyut dan larut dalam arus global). Pelanggaran-pelanggaran nilai ketergantungan yang dilakukan siswa sekarang ini dipandang sebagai perwujudan rendahnya daya juang diri pada siswa, disinilah peran dan tanggung jawab akan sesosok figur guru

sangat dibutuhkan dalam memberikan contoh bagi siswa-siswa sebagai tenaga pendidik yang memberi pendidikan disiplin, pendidikan moral, dan pendidikan sikap di sekolah.

Dalam era globalisasi tidak hanya sebagian aspek yang ada di dunia yang memiliki kemajuan yang sangat pesat, bahkan dalam dunia permainan pun mengalami kemajuan pesat yang sangat spesifik. Dalam dunia pendidikan perkembangan dapat di lihat dalam kemajuan dalam metode metode pelajaran, materi, serta kemampuan guru sebagai pendidik. Sedangkan dalam dunia permainan yang di anggap tidak terlalu menuntut perubahan pun mengalami kemajuan yang pesat. Permainan yang dahulu sangat memerlukan kekuatan fisik, tangkas dalam berpikir, serta terbatas tempat jarak dalam memainkan, waktu, serta para pemain, berkat adanya era globalisasi kini para pemain dapat memainkan permainan tanpa ada batasan waktu, jarak, dan tempat. Permainan yang dapat menghubungkan para pemain (orang yang akan melakukan permainan atau yang di sebut server) yang tidak terbatas oleh waktu, jarak dan tempat di namakan permainan *online* (langsung). Permainan *online* sangat di gemari karena permainan ini dapat terhubung dengan orang banyak sehingga menjadikan permainan ini sangat menjadi permainan yang populer untuk kalangan pecinta game. Permainan *online* adalah permainan yang menghubungkan pemain (server) dengan pemain lain dengan perantara internet sebagai media penghubung.

Permainan merupakan gejala yang umum yang di alami baik di lingkungan siswa, pemuda, maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, dan tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab. Permainan juga tidak memiliki tujuan tertentu, melainkan terletak dalam

permainan itu sendiri yang dapat di capai dalam waktu bermain. Permainan yang kita kenal saat ini, ternyata memiliki banyak ragam, ada yang bernama permainan fungsi yang bertujuan untuk melatih gerakan pada bayi, permainan konstruktif yang bertujuan pada hasil, permainan reseptif yang bertujuan kepada indra tubuh, permainan peranan yang bertujuan sebagai membangun karakter siswa, dan permainan sukses yang bertujuan dalam bidang prestasi. Jadi banyak sekali jenis, bentuk, serta kegunaan fungsi dalam sebuah permainan. Walaupun demikian permainan bisa berdampak pada hasil yang positif maupun berdampak pada hasil yang negatif. Dampak dari permainan terkhusus dari *game-online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka. Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan siswa akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, di mana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada siswa, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pada pra penelitian kepada siswa, dengan sedikit berbincang bincang pada siswa yang dilakukan pada waktu jam istirahat sekolah. Kemudian peneliti bertanya kepada siswa tentang permainan yang terhubung dengan internet atau online. Dari pertanyaan peneliti tersebut, ternyata siswa sangat antusias untuk menceritakan pengalamannya dalam memainkan permainan tersebut. Dari sedikit perbincangan tersebut, maka peneliti menggali lebih dalam tentang siswa yang bermain *game online* ini. Dengan menggunakan angket untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*. Penggunaan angket kepada siswa bertujuan untuk lebih memperkuat hasil, dan mendapatkan data yang akurat bahwa memang benar siswa senang dan sering memainkan permainan *game online* ini. Setelah siswa mengisi angket dan data dikumpulkan untuk di analisa maka di dapatlah dengan hasil siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online* pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu.

No	Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang bermain	Siswa yang tidak bermain
1	A	27	13	14
2	B	27	24	3
3	C	29	15	14
	Total	83	52	31
	Persentase		63 %	37 %

Dari hasil tabel di atas yang diperoleh melalui angket pada kegiatan penelitian maka diperoleh hasil pada kelas V yang terdiri dari kelas V A berjumlah 27 , kelas V B berjumlah 27 siswa, dan kelas V C berjumlah 29 siswa, serta diperoleh hasil dengan persentase bahwa 63 % siswa kelas V bermain *game online* sedangkan 37 % siswa kelas V tidak bermain *game online*. Kemudian ditegaskan dan diperjelas dengan yang di kerjakan oleh Muhamad Yahya, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul yaitu: “Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa” dari penelitian telah diperoleh dampak positif dan negatif dari hasil pembahasannya yaitu :

1. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar.
 1. Pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua.
 2. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
 3. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
 4. Emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game.
 5. Siswa akan lebih berfikir kreatif.s
2. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar.
 1. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
 2. Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*
 3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*.
 4. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*
 5. Lupa waktu
 6. Pola makan akan terganggu
 7. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini.
 8. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
 9. Siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.

Dari uraian di atas dan data yang telah di peroleh oleh si peneliti setelah melakukan penelitian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG BERMAIN GAME ONLINE DENGAN YANG TIDAK BERMAIN GAME ONLINE PADA KELAS V SD N 60 KOTA BENGKULU** “ Dari judul tersebut peneliti ingin melihat perbedaan nilai hasil belajar antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilaksanakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* di kelas V SD N 60 kota Bengkulu?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam ruang lingkup penelitian, maka terdapat tujuan umum dalam penelitian ini, yaitu ”Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar terhadap siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* terhadap nilai hasil belajar”

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: “apakah ada perbedaan hasil belajar pada siswa yang sering bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* yang di ambil pada lima mata pelajaran di SD N 60 Kota Bengkulu”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat bagi siswa

- a. Dapat belajar menghargai waktu belajar dan bermain.
 - b. Anak-anak dapat lebih termotivasi dalam belajar
 - c. Dapat mencegah kelelahan dan stress karena seringnya bermain permainan *game online*.
2. Bagi orang tua,
- a. Penelitian ini dapat membantu menyadarkan orang tua bahwa bermain memiliki batasan waktu.
 - b. Dapat menempatkan diri sebagai motivator eksternal bagi anak untuk lebih giat belajar dan bukan giat bermain.
3. Manfaat bagi guru
- a. Memberikan sumbangan positif dan umpan balik bagi guru maupun calon guru yang mengajar Bahasa Indonesia.
 - b. Lebih termotivasi untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain di kelas, guna merendam kelelahan siswa saat jam pelajaran.
4. Manfaat bagi peneliti
- a. Menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal menekuni dunia pendidikan di masa yang akan datang.
 - b. Hasil penelitian yang tersusun dalam laporan Tugas akhir ini diharapkan bisa menjadi literatur perpustakaan PGSD Universitas Bengkulu dan dapat memberikan informasi kepada pihak yang membutuhkan dan yang ingin melanjutkan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KERANGKA TEORI

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik, sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Tujuan pembelajaran dalam bukunya Sugandi, dkk (2000:25) adalah membantu siswa pada siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan

pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai, atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan atau tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran.

Sedangkan di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru sebagai seorang pendidik saja. Sedangkan pembelajaran tersirat dengan adanya interaksi antara pendidik dengan siswa.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru selaku pendidik dan belajar dilakukan oleh siswa. Sedangkan yang tertuang di dalam UUD 1945 pasal 7 ayat 2 menyatakan bahwa tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan. Sehingga dari uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa dalam setiap pembelajaran memiliki tujuan pokok, dan menjadikan manusia untuk lebih siap menghadapi permasalahan di masa yang akan datang, mengingat semakin lama

jumlah manusia semakin banyak, serta persaingan dalam pekerjaan juga semakin sempit sehingga menuntut untuk SDM yang berkualitas.

2. Hasil belajar

Belajar menurut teori Behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara adanya stimulus dan respon. Belajar dapat dilakukan dalam lingkungan keluarga, baik didalam lingkungan bermain, ataupun ataupun didalam lingkungan belajar (lingkungan sekolah).

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan untuk dapat hak pengajaran yang baik yang bertujuan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Oleh sebab itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya di capai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Menurut Nasution (2006: 36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya di tunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari sisi siswa dan guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan hasil sebelum siswa mengikuti pembelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif,

afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pengajaran dan dalam bentuk nilai. Proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan juga bila siswa telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku terhadap siswa tersebut, misal dari siswa yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari siswa yang tidak mengerti menjadi mengerti. Maka hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dari kegiatan belajarnya, dan hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian siswa yang telah melakukan pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2006:22) hasil belajar siswa dapat di lihat dari tes siswa, lembar penilaian afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam hasil belajar yang didapat terhadap siswa, ada 2 faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar itu sendiri. Faktor yang mempengaruhi hal itu yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dalam diri siswa yang mencakup faktor biologis yaitu kondisi fisik dan panca indera, minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor dari luar diri siswa, misalnya faktor keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan bermasyarakat.

Pada data penelitian ini menggunakan nilai hasil belajar anak dengan menggunakan ulangan bulanan pada lima mata pelajaran (mapel). Mengapa menggunakan lima mata pelajaran, karena lima mapel ini merupakan mata pelajaran wajib pada tingkatan sekolah dasar. Jadi pada penelitian ini lebih

terkhusus pada lima mata pelajaran ini saja meskipun ada mata pelajaran lain yang ada dalam pembelajaran siswa seperti Olahraga dan SBK.

3. Permainan

Permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu dilakukannya. Bermain bagi siswa memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi siswa untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan siswa mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Hal yang di atas sesuai dengan pendapat. Piaget dalam Mayesty (1990:42) yang mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-berulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang.

Sedangkan menurut Parten dalam Dockett dan Fleer (2000:14) lebih memandang permainan sebagai kegiatan siswa sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan siswa bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Jadi dari permainan ini selain dilakukan tanpa ada unsur paksaan ternyata permainan ini dapat meningkatkan kemampuan dari siswa, baik dari berkomunikasi sesama teman, lingkungan sekolah, serta lingkungan di tempat siswa itu tinggal.

Sedangkan jenis-jenis permainan tradisional yang di himpun oleh Asep Suratman (2008) melalui Model pembelajaran PAUD tentang permainan tradisional, menjelaskan bahwa ada 11 jenis permainan tradisional yang ada di Jawa Barat. Permainan tradisional ini selain membuat siswa senang juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir, pengetahuan, keterampilan, wawasan dan dapat memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar sebagai wahana bermain siswa, yang pada akhirnya dapat mempertajam kepekaan dalam melaksanakan kegiatan bermain siswa.

Jenis permainan tradisional yang ada di daerah jawa barat yaitu ada permainan yang bernama congklak, ada permainan yang bernama oray-orayan dengan cara bermain menirukan ular yang sedang berkelahi, selanjutnya ada permainan yang bernama galah bandung, ambil-ambilan, bubuyungan, boy-boyan, bebentengan, babancakan, hayam jeung careuh, sondak, dan anjang-anjangan. Meskipun permainan ini sederhana tetapi memiliki tujuan yang penting bagi perkembangan siswa.

4. Sejarah Teknologi Internet dan *Game online*

Di zaman yang semakin maju kita sering mendengar kata kata tentang teknologi, ada yang mengatakan bahwa teknologi adalah sebuah kemajuan, dari alat yang bisa di katakan primitif menjadi alat yang lebih modern. Seperti contoh pada zaman dahulu kebanyakan orang yang berpergian jauh menggunakan alat tranportasi berupa hewan ternak seperti kerbau, sapi, unta, ataupun kuda tetapi pada zaman sekarang melakukan perjalan jauh bisa menggunakan kendaraan roda dua (motor), mobil, kapal laut, bahkan pesawat terbang. Selain dalam bidang

transportasi ada juga kemajuan dalam bidang informasi yang dahulunya menggunakan merpati pos, ataupun surat pos sekarang bisa menggunakan jasa internet seperti e-mail, facebook, twitter, whatsapp dan masih banyak lagi jejaring sosial media yang dipakai. Selain lebih menghemat waktu dan tenaga juga memberi kemudahan dalam banyak hal, seperti batasan waktu pengiriman, dan tempat pengiriman. Sedangkan pengertian teknologi itu sendiri yaitu:

Kata teknologi berasal dari bahasa Latin yang berakar dari kata *texere*, yang artinya menyusun atau membangun. Pengertian teknologi tidak dapat dibatasi hanya pada penggunaan peralatan mesin, meskipun dalam arti sempit dalam percakapan sehari-hari istilah tersebut sering digunakan. Teknologi adalah "*a design for instrumental action that reduces the uncertainty in cause-effect relationships involve in achieving a desired outcome*". Teknologi merupakan sebuah seperangkat untuk membantu aktivitas kita dan dapat mengurangi ketidakpastian yang disebabkan oleh hubungan sebab akibat yang melingkupi dalam mencapai suatu tujuan .

Teknologi selalu terdiri dari tiga aspek mendasar, yaitu: *hardware* (yang terdiri dari obyek material atau fisik), *software* (terdiri dari data berisi informasi untuk mengoperasikan *hardware*), dan *brainware* (watak dari pengguna untuk menjalankan tujuannya dalam penggunaan teknologi). Dari ketiga aspek tersebut yang kemudian saling mendukung dan bekerja sama sehingga sebuah teknologi dapat dioperasikan atau dijalankan. Lain pula dengan pengertian, komunikasi adalah "*The process of sending ang receiving message between two person or among a small group of person, with some effect and some immediate feed back*"

atau proses penyampaian dan penerimaan pesan di antara dua orang atau kelompok kecil, dengan efek dan pengaruh langsung.

“Diawali Komputer yang merupakan sekumpulan alat elektronik yang dibuat sedemikian rupa sehingga bisa saling bekerja sama dengan baik mampu menerima data, mengolah data dan memberikan informasi dalam kontrol program. Lalu Jaringan komputer merupakan sistem terhubung atas komputer dan perangkat jaringan bekerjasama dalam satu tujuan untuk bisa berkomunikasi, akses informasi dan juga berbagi sumber daya. Nah, "**internet**" merupakan jaringan komputer yang ruang lingkungannya global dunia atau dengan kata lain sistem jaringan komputer diseluruh penjuru dunia yang terhubung untuk tujuan seperti yang telah disebutkan yaitu *komunikasi, akses informasi, berbagi sumber daya atau data*”.

Sedangkan sejarah internet terjadi pada tahun 1969 Departemen Pertahanan Amerika Serikat dalam proyek ARPA - ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) mereka melakukan sebuah demonstrasi bagaimana bisa melakukan komunikasi tanpa batasan jarak (jarak tak terhingga) melalui saluran telepon menggunakan hardware dan software komputer berbasis Sistem Operasi UNIX. Pada proyek ARPANET tersebut setelah dirancang bentuk jaringan dengan kehandalan dan seberapa besar informasi dapat dipindahkan untuk saling berbagi maka terbentuklah sebuah protokol baru yang dikenal TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

Tujuan semula dari proyek ARPANET sebenarnya hanya terbatas pada keperluan militer saja, pada waktu itu sistem jaringan komputer yang dibuat untuk menghubungkan komputer pada daerah/wilayah vital. ARPANET pada tahun 1969

awalnya hanya menghubungkan 4 situs saja diantaranya yaitu Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah menjadi jaringan secara terpadu. Lalu pada bulan Oktober 1972 ARPANET diperkenalkan secara umum dan tidak lama kemudian berkembang sangat pesat di seluruh wilayah sampai ARPANET kesulitan dalam mengaturnya. Maka ARPANET di pecah menjadi dua bagian yaitu "MILNET" untuk keperluan militer dan ARPANET yang lebih kecil dalam keperluan non-militer. Seiring waktu gabungan antara kedua jaringan tersebut dikenal masyarakat luas dengan nama DARPA Internet dan kemudian disederhanakan lagi menjadi Internet yang seperti sekarang ini kita kenal. Istilah internet pertama kali digunakan pada tahun 1982 dengan perkembangan nama server yang memungkinkan para pengguna dapat terhubung kepada suatu host tertentu.

Sejarah *game online* jika di lihat dari sejarah pembuatannya. Pembuatan *game online* di mulai pada tahun 1958 oleh ahli fisika dengan permainan tenis meja. Kemudian di lanjutkan pada tahun 1961 sampai tahun 2009 memulai dari pembuatan game sederhana seperti mario bros pada program ATARI 2006 dengan permainan super mario bros hingga di kategorikan game tercanggih seperti Point Blank (PB), PESS, dan masih banyak lainnya, serta menjadi permainan yang sangat di gemari di seluruh dunia. Maka dari ulasan di atas diperoleh hasil tentang permainan *game online* sebagai berikut:

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa Local Area Network (LAN) atau internet. Biasanya dalam bermain *game online* ini disediakan berbagai tambahan layanan atau fitur dari perusahaan penyedia jasa online, serta dapat

diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. (yoga. 2012. Pengertian internet, fungsi internet, sejarah jaringan internet.)

Jenis jenis permainan yang kita ketahui sangat banyak, beberapa dari jenis permainan *game online* itu seperti **Masively Multiplayer Online- Person Shoter Game (MMOFPS)** dengan mengambil sudut pandang pertama bahwa pemainnya sedang ada dalam permainan tersebut. Contoh permainan ini seperti Counter Strike, Call Of Duty, Point Blank dan lain lain. Kemudian jenis permainan lain ada **Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games** atau yang di singkat (MMORTS), **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games** atau yang lebih di kenal dengan (MMORPG) , **Cross-Platform Online Play**, Massively Multiplayer Online Browser Game, **Simulation Games**, **Massively Multiplayer Online Games (MMOG)** yang memiliki skala bermain yang lebih besar sehingga dalam permainan ini bisa bermain dalam jumlah banyak yaitu lebih dari seratus pemain dalam melakukan permainan ini.

Selanjutnya permainan dengan jenis permainan **tembak menembak dengan misi**, tim, ataupun target yang akan dilumpuhkan atau yang lebih di kenal dengan First Person Shooter (FPS) dengan contoh game Counter Strike, Call Of Duty dan masih banyak yang lain. Selanjutnya ada permainan yang jenis Role Playing Game (RPG) dengan misi memainkan tokoh atau karakter yang ada dalam

permainan tersebut. Jadi dalam permainan ini bebas memilih karakter yang di inginkan serta item senjata yang beragam. Pada permainan RPG ini mengarah pada kolaborasi sosial yang tergabung dalam suatu kelompok untuk mengalahkan kelompok lain. Istilah lain nama kelompok untuk para pemain dalam permainan ini biasanya di sebut dengan nama clan.

Setelah itu ada pula jenis permainan seperti Life Simulation Games Construction and Management Simulation Games , Vehicle Simulation, Game Aksi, Game Petualangan, Game Aksi Petualangan, Manager Simulation. Banyak game / permainan yang terhubung di dalam jaringan internet ini, meskipun banyak jenis permainan, akan tetapi setiap game memiliki memiliki tujuan dalam bermain. Jadi meskipun meskipun *game online* banyak serta terhubung di jaringan internet tetap tidak memiliki unsur dari tujuan permainan. Mengingat setiap orang memiliki tingkat kegemaran dalam macam dan jenis game.

Sedangkan menurut Garvey, Rubin, Fein dan Vandenberg dalam Johnson et al, 1999. sebagaimana di kutip Mayke, mengemukakan ciri ciri kegiatan dalam bermain. Berikut ini adalah kegiatan dalam bermain yaitu:²⁵³

- a. Dilakukan atas pilihannya sendiri, motivasi pribadi, dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- c. Tidak adanya tekanan tertentu atas permainan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- d. Bebas memilih, ini adalah ciri mutlak bagi setiap siswa usia dini.

- e. Mempunyai kualitas pura pura, seperti siswa memegang kertas yang dilipat pura-pura menjadi pesawat dan sejenisnya.

Selain itu permainan juga bisa berdampak pada pemainnya. Dampak yang ditimbulkan dari para pemain itu sendiri yaitu:

- a. Penggunaan waktu bermain yang berlebihan menyebabkan siswa kurang waktu dalam belajar.
- b. Untuk memainkan permainan, khususnya permainan secara *online* membutuhkan biaya dalam memainkannya, dengan contoh untuk memainkan permainan *online* di warung internet (warnet).
- c. Komunikasi antar siswa di lingkungan yang cenderung kurang, karena siswa hanya lebih berkomunikasi dalam kegiatan permainan ataupun membahas permainan yang dimainkan.
- d. Bagi orang yang merasa jenuh, permainan bisa di anggap sebagai tempat di mana bisa menghilangkan kepenatan akibat aktivitas berlebih.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain baik tradisional maupun bermain secara online merupakan kegiatan yang di lakukan tanpa ada unsur paksaan, yang secara tidak langsung melatih kemampuan dari siswa itu sendiri. Meskipun permainan bisa berfungsi melatih kemampuan siswa, jika siswa terlalu sering bermain ataupun kecanduan maka akan berdampak buruk bagi hasil belajar siswa karena waktu belajar yang kurang ataupun lingkungan siswa itu sendiri.

5. Perkembangan siswa

Setiap siswa secara kodrati membawa variasi dan irama perkembangannya sendiri. Mulai dari siswa yang belajar merangkak berjalan hingga bisa berlari, mulai siswa mengenal huruf hingga bisa membaca, serta hal yang lain yang sering terlihat. Sebenarnya masalah perkembangan siswa sudah di kenal lama. Pada zaman Yunani dan Romawi seorang filsuf yang bernama Ariestoteles mejelaskan bahwa pada zaman itu sudah ada yang memperhatikan tentang perkembangan siswa (anak). Pembagian masa-masa perkembangan hanyalah untuk memudahkan bagi kita untuk mempelajari dan memahami jiwa siswa. Walaupun perkembangan itu di bagi bagi ke dalam perkembangan. Setiap perkembangan atau peristiwa pertumbuhan selalu di dukung oleh faktor-faktor dalam (*internal*) dan juga di pengaruhi oleh faktor-faktor luar (*eksternal*), dalam hal ini berlaku hukum konvergensi. Dalam perkembanganya teori yang menyangkut dalam perkembangan siswa di bagi menjadi beberapa teori perkembangan yaitu:

1. Teori Empirisme

Teori yang berpandangan bahwa pada dasarnya siswa yang lahir di dunia di pengaruhi dari luar, termasuk pendidikan dan pengajaran. Francis Bacon dan Jhon Locke dalam Ahmadi dan Sholeh (2005:20)

2. Teori Nativisme

Teori yang diungkapkan Shopenhauer dalam Ahmadi dan Sholeh (2005:21). bahwa siswa yang lahir telah di lengkapi pembawaan bakat alami (kodrat). Dalam teori ini memiliki aliran pesimisme (menolak terhadap pengaruh luar) dan biologisme (pengaruh faktor genetik atau turunan orang tua).

3. Teori konvergensi

Dalam teori ini dikembangkan oleh Williams Stern dan di bantu oleh istrinya dalam Ahmadi dan Sholeh (2005:21) mengemukakan bahwa perkembangan di pengaruhi oleh dua faktor yang saling menopang. Kedua faktor tersebut adalah bakat dan lingkungan. Kedua faktor ini tidak dapat dipisahkan karena (*intedependece*) yang seolah olah memadu.

4. Teori Rekapitulasi

Dalam teori ini dijelaskan bahwa untuk mengembangkan perkembangan jiwa siswa harus ada pengulangan untuk penguatan.

5. Teori Psikodinamika

Ketegangan yang terkandung dalam pribadi siswa dapat di sebabkan faktor luar baik fisik dan mental.

6. Teori kemungkinan Berkembang

Teori berlandaskan pada alasan alasan:

- a. Siswa adalah makhluk yang hidup.
- b. Waktu dilahirkan siswa dalam kondisi tidak berdaya, sehingga ia membutuhkan perlindungan.
- c. Dalam perkembangan siswa melakukan yang bersifat pasif (menerima) dan aktif (ekplorasi).

Dikemukakan oleh Dr. M.J Langeveld dalam Ahmadi dan Sholeh (2005:23).

7. Teori Interaksionisme

Dalam teori ini perkembangan siswa di pengaruhi oleh interaksi budaya. Pengaruh bisa di dapat melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Setelah di kemukakan bahwa perkembangan siswa memiliki beberapa fase atau tingkatan, kemudian aristoteles dalam Zulkifli (1992: 18) menjelaskan ada 3 perkembangan siswa. Perkembangan siswa yaitu:

1. priodik siswa kecil (*kleuter*), usia sampai 7 tahun
2. periode siswa sekolah, usia 7 sampai 14 tahun
3. periode pubertas (remaja), 14 sampai 21 tahun

Menurut Piaget dalam Sumatri (2007: 1.15) setiap siswa memiliki karakteristik dalam setiap tahapan umur.

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Kegiatan intelektual hampir keseluruhan mencakup gejala yang di terima secara langsung melalui indra. Pada masa ini siswa mulai mencapai kematangan dalam kemampuan berbahasa, mengaplikasikan kegiatan pada objek objek nyata. Dan siswa mulai memahami antara benda serta nama benda tersebut.

b. Tahap pra oprasional (2-7 tahun)

Dalam tahap ini siswa memiliki kepesatan alam kemajuan baik segi bahasa yang di gunakan, respon terhadap benda benda nyata yang ada di sekitar mereka, serta memiliki daya analisis yang rasional.

c. Oprasi konkret (7-11 tahun)

Dalam perkembangan ini siswa memiliki kemampuan berpikir logis. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai suatu pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang di hadapi adalah permasalahan konkret.

d. Operasi formal (11 tahun ke atas)

Dalam tahap ini di tandai dengan pola pikir orang dewasa. Mereka dapat mengaplikasikan cara berpikir terhadap permasalahan dari semua kategori, baik berupa abstrak maupun konkret. Pada tahap ini siswa sudah memiliki ide, ataupun pemecahan secara realistis dalam suatu kasus.

Memang pada hakikatnya perkembangan siswa sangatlah kompleks. Mulai dari siswa yang baru dilahirkan hingga tumbuh dewasa. Perkembangan siswa ternyata tidak hanya di lihat dari perkembangan umur tetapi dapat di lihat juga berdasarkan faktor biologis, segi keperluan / materi (diktatis), dan faktor psikologis. Jadi setelah banyak pendapat dari para ahli yang terdahulu sampai yang sekarang, ternyata perkembangan siswa sangat kompleks. Mulai dari menyusui, bergerak, menirukan sesuatu sampai menemukan jati diri.

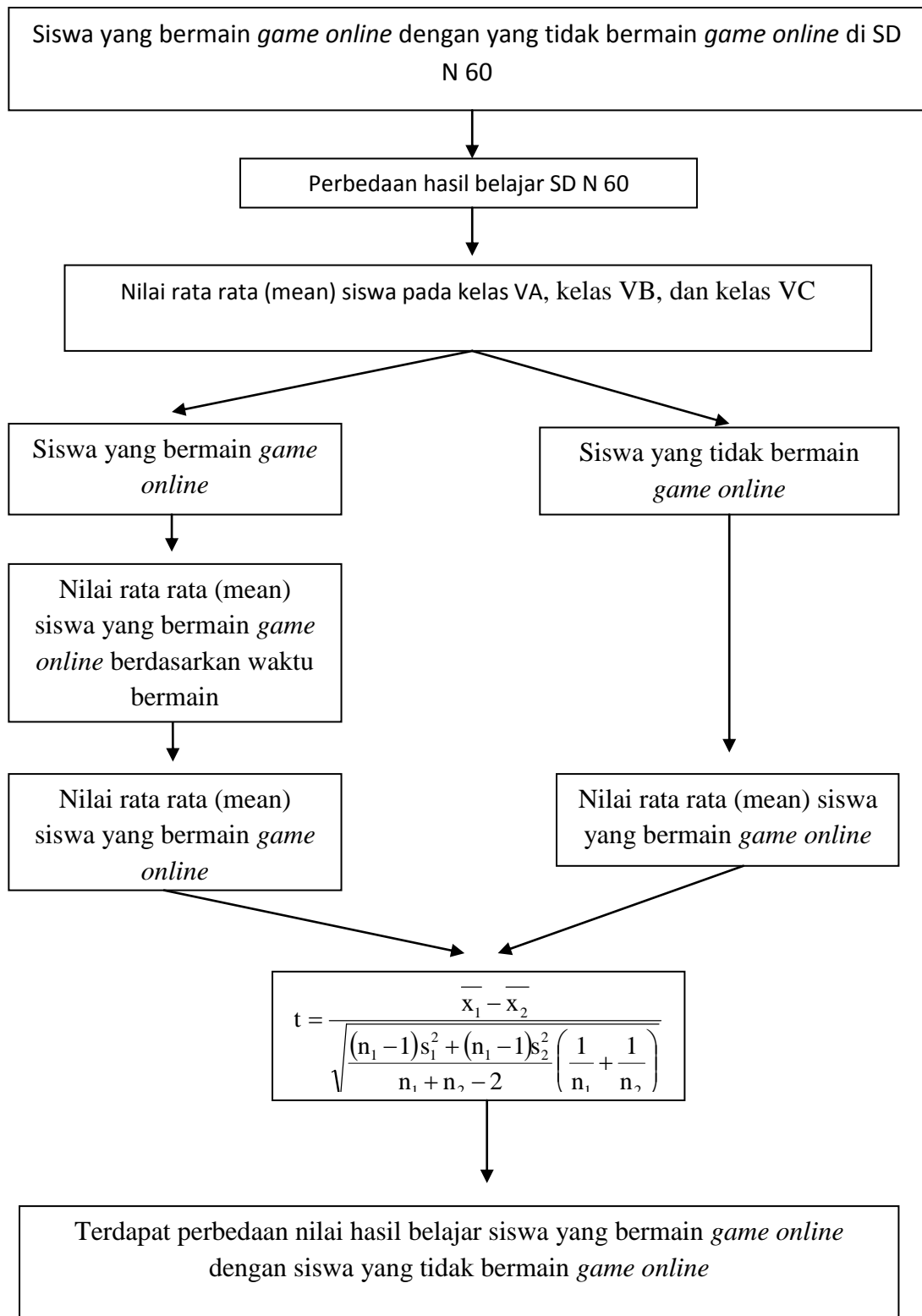
B. Kerangka Pikir

Sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan pra penelitian. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa selama melaksanakan kegiatan mata kuliah PPL pada semester yang wajib di ikuti oleh seluruh mahasiswa yang masuk dalam Fakultas Pendidikan. Karena peneliti dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) maka peneliti mendapatkan Sekolah Dasar sebagai tempat dilaksanakan kegiatan PPL ini. Kegiatan PPL ini dilaksanakan di SD Negeri 60 Kota Bengkulu, melalui pengamatan, angket serta perbincangan tentang permainan *game online* dengan siswa SD tersebut. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang adanya pengaruh dari permainan *game online* pada siswa terhadap nilai hasil belajar.

Pada kegiatan penelitian ini, peneliti mengambil data melalui dokumentasi. Data yang telah diperoleh dalam penelitian diolah, dihitung, dan memfokuskan pada hal-hal yang di butuhkan dan membuang yang dianggap tidak perlu. Setelah data direduksi, peneliti melakukan penyajian data atau *display* data agar data hasil reduksi dan terorganisasi sehingga mudah dipahami. Kemudian menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data, yaitu untuk mendapatkan bukti-bukti yang sesuai dengan yang di harapkan.

Setelah peneliti membuat kesimpulan dari bukti bukti yang ada berupa hasil pengamatan, dan dokumentasi kemudian peneliti mengelompokkan siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*, serta memperoleh perhitungan terhadap nilai rata rata (mean) hasil belajar siswa maka di ketahui jawaban dari permasalahan yang terjadi.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



C. Hipotesis Penelitian

Dalam suatu penelitian yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum diketahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk diuji dalam kenyataan empiris, (Gulo, 2010: 57). Menurut Arikunto (2006: 78), hipotesis hanya dibuat jika yang dipermasalahkan menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih. Jawaban untuk satu variabel yang sifatnya deskriptif, tidak perlu dihipotesiskan. Berdasarkan pendapat ini, maka mungkin sekali di dalam sebuah penelitian, banyaknya hipotesis tidak sama dengan banyaknya problematika dan tujuan penelitian.

Jadi, hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah (H_a) terdapat perbedaan terhadap hasil belajar antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kausal komparatif yang merupakan penelitian untuk menyelidiki hubungan sebab akibat berdasarkan pengamatan yang terjadi dan mencari faktor yang menjadi penyebab melalui data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini pendekatan dasarnya adalah memulai dengan perbedaan dua kelompok mencari faktor yang menjadi akibat dari perbedaan tersebut. Dengan membandingkan dua atau lebih variabel Fraenkrl dan Wallen dalam Winarni, 2011.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan kegiatan, yaitu pengamatan atau pedoman observasi, serta pedoman dokumentasi. Data di peroleh melalui test (ujian bulanan).

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 60 , Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VA berjumlah 27 siswa, VB berjumlah 27 siswa, dan VC berjumlah 29 siswa, sehingga jumlah keseluruhan siswa yang diteliti berjumlah 83 siswa.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, adapun data tersebut ialah :

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui metode dokumentasi terhadap nilai hasil belajar pada siswa pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu, diambil pada siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil belajar siswa yang digunakan adalah hasil ulangan bulanan pada bulan oktober, pada semester satu, tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah sampel 83 siswa.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sifatnya pendukung dari data primer. Untuk mendukung data primer maka peneliti menggunakan metode angket dan observasi. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Karena dalam penelitian ini sangat besar dan penting sekali untuk mengetahui siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online* agar peneliti dapat mengelola data sebaik baiknya serta mengurangi kesalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi terhadap siswa yang bertujuan untuk memperkuat serta dapat membahas tentang hasil belajar siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online*.

2. Sumber Data

Lofland dalam Moleong, (2000: 112) sumber utama dalam penelitian kuantitatif adalah data data, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data utama tersebut dicatat melalui catatan tertulis. Dalam penelitian ini, pencatatan sumber data utama dilakukan melalui hasil belajar siswa

yaitu ujian bulanan pada bulan oktober tahun ajaran 2013/2014. Pencatatan data tersebut dilakukan oleh guru pada wali kelas V. Untuk mendapatkan data yang lebih absah, maka dibutuhkan data tambahan yang berasal dari sumber tertulis. Sumber data tertulis ini dapat berupa dokumentasi, buku-buku, dan data kearsipan yang berhubungan dengan penelitian ini.

D. Instrumen dan Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat dan tepat. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang berguna sebagai data pokok untuk penelitian. Menurut (Sugiyono, 2008: 308), menjelaskan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai sumber dan berbagai cara. Cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Pedoman Angket

Pedoman ini digunakan untuk mengetahui siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Pedoman ini dilaksanakan pada pra penelitian untuk memastikan bahwa siswa memang benar benar pernah memainkan permainan *game online*.

2. Pedoman Observasi

Pedoman ini dilakukan untuk penguatan dalam penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010 : 275), metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data ulangan bulanan siswa.

E. Tehnik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t), yang bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan antara hasil belajar antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap nilai hasil ulangan bulanan siswa.

Menurut (Nasution dan Sugiyono, 2008: 334) menyatakan bahwa, “Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitinya.

Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil pengamatan dan observasi yang sudah dicatat. Setelah data-data tersebut dibaca, ditelaah dan dipelajari maka dilakukan reduksi data dengan membuat abstraksi atau rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu di jaga sehingga tetap berada didalamnya. Langkah

selanjutnya adalah menyusun data-data dalam satuan-satuan yang nantinya dikategorisasikan sambil membuat koding. Langkah akhir dari analisis data kuantitatif ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data (Moleong, 2000: 190). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan rata-rata (mean), yang bertujuan untuk melihat adanya perbedaan terhadap hasil belajar. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil ujian siswa.

1. Perhitungan Rata Rata

Arikunto (2009:298) menyatakan bahwa analisis deskriptif berfungsi untuk mengelompokkan data, menggarap, menyimpulkan, memaparkan, serta menyajikan hasil olahan. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, dengan perhitungan skor rata-rata (*mean*).

Perhitungan Rata-Rata (*mean*)

perhitungan rata-rata (*mean*) dapat di cari dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata rata (mean) yang kita cari.

$\sum f_i x_i$ = jumlah dari hasil perkalian antara f_i pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

$$\sum f_i = \text{jumlah data/ sampel}$$

2. Perhitungan Varian

Untuk menghitung varian menggunakan rumus:

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n = banyak sampel

$\sum f_i x_i$ = jumlah dari hasil perkalian f_i pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

S^2 = varian

3. Pengujian Hipotesis

Arikunto (2009: 298) menyatakan bahwa berfungsi untuk menggeneralisasikan hasil penelitian yang dilakukan pada sampel bagi populasi. Lebih lanjut menurut Sugiyono (2011:209) menyatakan adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

\bar{x}_1 = Skor rata-rata kelompok 1

\bar{x}_2 = Skor rata-rata kelompok 2

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

S_1^2 = Varian kelompok 1

$S_2^2 =$ Varian kelompok 2

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Di mana, H_0 adalah hipotesis yang menyatakan rerata nilai hasil belajar siswa yang tidak bermain *game online* (μ_1) sama dengan rerata nilai hasil belajar siswa yang bermain *game online* (μ_2). Berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

H_a adalah hipotesis yang menyatakan rerata nilai hasil belajar siswa yang bermain *game online* (μ_1) lebih besar dibandingkan dengan rerata nilai hasil belajar siswa yang tidak bermain *game online* (μ_2). Berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Dalam pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 tidak dapat ditolak.