

ABSTRAK

Syaiful Rijal 2020, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan*, Skripsi Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS), Jurusan Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing : Dr. R. Agoes Kamaroellah, M.Si

Kata Kunci : *Game Online, Hasil Belajar, dan Mata Pelajaran IPS*

Di era globalisasi seperti sekarang ini kemajuan teknologi dan komunikasi sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang, salah satunya di bidang hiburan yang berupa *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang bersifat *virtual* dan hanya bisa dimainkan jika dalam kondisi *online* atau tersambung dengan internet. Kemunculan *game online* ini menarik para kalangan remaja khususnya siswa-siswi yang masih sekolah sehingga dikhawatirkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa di sekolah terutama pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hal tersebut maka ada dua permasalahan yang akan diteliti, yaitu *pertama*, adakah pengaruh *Game Online* terhadap Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan, *kedua* seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data diperoleh melalui angket dan dokumentasi untuk nilai rapor. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang dibuat oleh peneliti. Jadi, yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu siswa-siswi kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan yang bermain *game online*. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu korelasi *product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang bersifat positif dari bermain *Game Online* terhadap Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan. Hal tersebut di buktikan dengan hasil “r” tabel yang di konsultasikan dengan harga kritik *product moment*, yaitu $N = 66$ dan interval kepercayaan $5\% = 0,224$ dan taraf interval $1\% = 0,317$, dengan demikian harga “r” kerja $0,9439$ lebih besar dibandingkan dengan harga “r” tabel kritik *product moment* dan yang *kedua* terbukti dari hasil konsultasi harga “r” kerja dengan interpretasi korelasi *product moment*, dengan interpretasi tinggi. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rapor siswa yang berada di atas KKM, yaitu 72 keatas dan bahkan minimal 5 orang yang masuk 10 besar di setiap kelas adalah siswa yang aktif atau sering bermain *game online*. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang peneliti ajukan yang berbunyi “ada pengaruh *Game Online* terhadap Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan diterima dengan interpretasi tinggi.