



**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 4 SUNGAI
KANAN LABUHANBATU SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

AGUSTRI ANNA SARI SIREGAR

NIM. 18 201 00087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 4 SUNGAI
KANAN LABUHANBATU SELATAN

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

AGUSTRI ANNA SARI SIREGAR

NIM. 18 201 00087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 4 SUNGAI
KANAN LABUHANBATU SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

AGUSTRI ANNA SARI SIREGAR

NIM. 18 201 00087



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

Rayendriani Fahmei Lubis, M.Ag.
NIP. 19710510 200003 2 001

PEMBIMBING II

Dwi Maulida Sari, M.Pd.
NIP. 19930807 201903 2 007

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023

SURAT PERYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Padangsidempuan, Juli 2023

a.n. Agustri Anna Sari Siregar

Lampiran: 7 (tujuh) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad

Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap a.n. Agustri Anna Sari Siregar berjudul: **"Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu"** maka kami telah berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pembimbing I



Rayendriani Fahmei Lubis, M. Ag.
NIP. 197105102000032001

Pembimbing II



Dwi Maulida Sari, M. Pd.
NIP. 199308072019032007

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustri Anna Sari Siregar

NIM : 1820100087

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiaris sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juli 2023

Saya yang menyatakan,



Agustri Anna Sari Siregar
NIM. 1820100087

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
NIM : 1820100087
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan**. bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.


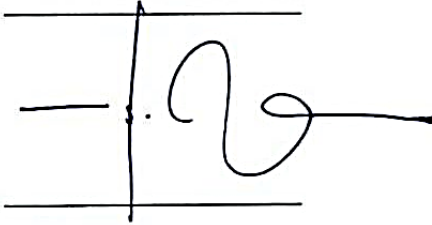

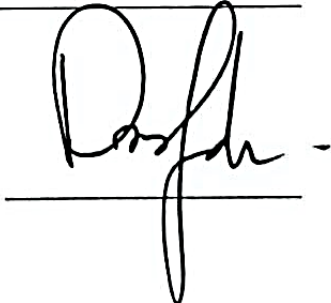
Padangsidempuan, Juli 2023
Pembuat Pernyataan



Agustri Anna Sari Siregar
NIM. 1820100087

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
NIM : 18 201 000 87
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Abdusima Nasution, M. A.</u> (Ketua/Penguji Bidang PAI)	 
2.	<u>Sakinah Siregar, M. Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	<u>Dr. Muhammad Amin, M.Ag.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Dwi Maulida Sari, M. Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 28 Juli 2023
Pukul : 14.00 WIB s/d 17.00 WIB
Hasil/Nilai : 81,25/A
Predikat :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat: Jl. H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Telp. (0634) 22080
Sihitang 22733 Padangsidempuan

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan

Nama : Agustri Anna Sari Siregar

NIM : 18 201 00087

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 27 Juli 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
Nim : 1820100087
Judul : Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Sekatan

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online yang biasa dimainkan lebih dari satu pemain, game online dimainkan menggunakan jaringan internet. Bermain game online memang terasa menarik dan sangat menyenangkan apabila mengetahui atau mengerti dalam memainkannya. Motivasi dan belajar adalah merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 122 siswa. Penarikan sampel dalam ini dengan random sampling yang berjumlah 31 siswa, untuk memperoleh data penelitian ini menggunakan angket. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana $Y = a + bx$.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dengan membandingkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,918 < 1,997$, oleh karena itu H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain game online dengan motivasi belajar siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

Kata kunci: Game Online, Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
Nim : 1820100087
Judul : **Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Sekatan**

The research objective in this study was to determine the effect of playing online games on students' motivation at SMP Negeri 4 Sungai Kanan, Labuhanbatu Selatan. The formulation of the problem in this study is whether there is a significant influence between playing online games on the learning motivation of students at SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

Online games are games that are played online that are usually played by more than one player, online games are played using an internet network. Playing online games does feel interesting and very enjoyable when you know or understand how to play them. Motivation and learning are two things that influence each other. Learning motivation can arise due to intrinsic factors, in the form of the desire and desire to succeed and the encouragement of learning needs, hopes and ideals.

This type of research is quantitative research. The population in this study amounted to 122 students. Withdrawal of the sample in this by random sampling totaling 31 students, to obtain research data using a questionnaire. Hypothesis testing using the simple regression formula $Y = a + bx$.

Based on the results of the study it was found that by comparing $t_{count} < t_{table}$ or $0.918 < 1.997$, therefore H_0 was accepted and H_a was rejected. Thus there is no significant influence between playing online games and the learning motivation of students of SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

Keywords: Online Games, Learning Motivation.

خلاصة

الاسم: Agustri Anna Sari Siregar

الاسم: 1820100087

العنوان: تأثير لعب الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب على التعلم في SMP

Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Sekatan

كان هدف البحث في هذه الدراسة تحديد تأثير ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على الدافع التعليمي للطلاب في SMP Negeri 4 Sungai Kanan، Labuhanbatu Selatan. تتمثل صياغة المشكلة في هذه الدراسة في ما إذا كان هناك تأثير كبير بين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على الدافع التعليمي للطلاب في SMP Negeri 4 Sungai Kanan، Labuhanbatu Selatan.

الألعاب عبر الإنترنت هي ألعاب يتم لعبها عبر الإنترنت ويتم لعبها عادةً بواسطة أكثر من لاعب واحد، ويتم لعب الألعاب عبر الإنترنت باستخدام شبكة الإنترنت. ممارسة الألعاب عبر الإنترنت مثيرة للاهتمام وممتعة للغاية عندما تعرف أو تفهم كيفية لعبها. التحفيز والتعلم شيئين يؤثران على بعضهما البعض. يمكن أن ينشأ دافع التعلم بسبب عوامل جوهرية، في شكل الرغبة والرغبة في النجاح وتشجيع احتياجات التعلم وآماله وتطلعاته. هذا النوع من البحث هو بحث كمي. بلغ عدد السكان في هذه الدراسة 122 طالب وطالبة. سحب العينة في ذلك بأخذ عينات عشوائية بلغ مجموعها 31 طالبًا، للحصول على بيانات البحث باستخدام استبيان. اختبار الفرضيات باستخدام صيغة الانحدار البسيطة $Y = a + bx$.

بناءً على نتائج الدراسة وجد أنه من خلال مقارنة $t_{count} > t_{table}$ أو $0.918 > 1.997$ ، لذلك تم قبول H_0 ورفض H_a . وبالتالي لا يوجد تأثير كبير بين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والدافع التعليمي لطلاب SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

الكلمات المفتاحية: ألعاب اون لاين، تحفيز التعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Alhamdulillah dengan hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivaasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama:

1. Ibu Rayendriani Fahmei Lubis, M.Ag. Pembimbing I dan Ibu Ddwi Maulia Sari, M.Pd. Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Wakil Rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, bapak Wakil Rektor Bidang

Akademik Umum Perencanaan Keuangan, bapak Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar S.Ps.i., M.A sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun Lubis S. Ag, M.Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Padangsidempuan. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I, M.Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bapak Dr. Abdussima Nasution, M.A sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dwi Maulida Sari, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak kepala perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan UIN Padangsidempuan serta Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu penulis dalam mengadakan buku-bulu penunjang untuk meyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak Ibu/Dosen Staff dan Pegawai, serta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.

7. Bapak kepala sekolah SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan beserta staffnya yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan telah memberikan banyak informasi terkait penulisan skripsi ini. Para adik-adik yang telah berpartisipasi dan telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian yang telah banyak memberikan informasi terkait dengan penulisan skripsi ini.
8. Teristimewa kepada ibunda tercinta Erlina Harahap yang sangat peneliti sayangi dan sangat berharga yang telah melahirkan peneliti ke dunia ini dan sangat sabar dalam memperjuangkan anak-anaknya. Dan kepada ayahanda Mara Kumpul Siregar yang sangat peneliti sayangi yang tiada lelah juga untuk memperjuangkan anak-anaknya dan selalu memberikan motivasi. Dan kakak kandung Lisna sucianti Siregar, abang kandung Imam Mahdi Siregar dan adik kandung Sri Mahyani yang selalu menjadi motivasiku untuk meraih kesuksesan.
9. Selanjutnya kepada guru dan siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan yang telah mendukung dan memberikan data serta informasi bagi peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat (Maslaini Nasution, Sarita Rizky Nasution, Nursakinah Hasibuan, Rizki Juhriah Nasution, Hera Lumanna Hayati Siregar Mehri Ani Harahap) yang selalu membantu, mendukung dan menemani peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan dan proses penyusunan skripsi ini. Dan teman-teman Pai 3.

Akhirnya kepada Allah SWT peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmad dan karunianya peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari atas keterbatasan peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa ada banyak kekurangan pada skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padangsidempuan, juni 2023

Penulis

Agustri Anna Sari Siregar
Nim:1820100087

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI MANDIRI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH

PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... iv

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL..... x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Defenisi Operasional Variabel.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Kegunaan Penelitian.....	10
H. Sistematika Pembahasan.....	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.....	12
1. Pengaruh <i>Game Online</i>	12
a. Pengertian Pengaruh.....	12
b. Pengertian <i>Game Online</i>	14
c. Sejarah <i>Game Online</i>	15
d. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	15
e. Indikator <i>game online</i>	18
f. Kelemahan dan kelebihan <i>Game Online</i>	18
g. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	20
2. Motivasi Belajar.....	22
a. Pengertian Motivasi.....	22

b. Pengertian Belajar	24
c. Pengertian Motivasi Belajar	26
d. Jenis Motivasi Belajar	30
e. Aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	31
f. Indikator Motivasi Belajar	32
3. Mengatasi Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	34
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel	39
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Pengembangan Instrumen	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data.....	50
B. Uji hipotesis	52
C. Pembahasan.....	58
D. Keterbatasan penelitian	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Populasi Penelitian	39
Tabel 3.2 Penetapan Skor Alternatif Atas Jawaban Responden	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Bermain Game Online	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	42
Tabel 3.5 Koefisien Korelasi Nilai r.....	44
Tabel 4.1 Skripsi Data Angket Bermain Game Online	51
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Variabel Bermain Game Online.....	52
Tabel 4.3 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa	53
Tabel 4.4 Distribusi Data Variabel Motivasi Belajar.....	53
Tabel 4.5 Perhitungan Statistik Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi internet membawa pengaruh besar terhadap masyarakat. Begitu juga dengan permainan elektronik atau sering dikenal dengan sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang semakin canggih seiring kemajuan teknologi. Kata *game online* tidak asing lagi terdengar ditelinga kita, bahkan *game online* sudah menjuru keseluruh dunia, bukan hanya dikota-kota besar tetapi *game online* juga sudah memasuki daerah-daerah terpencil seperti desa. Teknologi internet memberikan dampak yang begitu besar terhadap kehidupan manusia salah satunya hiburan.

Masyarakat memiliki cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan,tidak terbatas akan ruang waktu dan usia seperti bermain. Bermain merupakan salah satu hiburan yang sangat menyenangkan dan suatu kebutuhan yang sudah melekat pada diri manusia serta tidak memandang batas usia, bermain menjadi salah satu alternative aktivitas hiburan yang mudah dilakukan adalah bermain game di Smartphone.

Game online adalah permainan secara online yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain, dalam *game online* individu dapat berinteraksi dengan orang lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas chat online dan hampir tidak pernah bertemu). *Game online* sendiri hanya bisa dimainkan menggunakan jaringan internet sehingga tidak

ada koneksi internet maka *game online* tidak dapat dimainkan tidak ada koneksi internet maka *game online* tidak dapat dimainkan.

Bermain *game online* memang terasa menarik dan sangatlah menyenangkan apabila kita mengetahui dalam memainkannya. namun banyak yang terjerumus.¹ karena *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Dengan begitu, maka anak akan selalu memiliki keinginan untuk bermain *game online*. Sehingga dapat memberikan sebuah dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada seseorang. Perilaku tersebut lebih dikenal dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja pekerjaan yang ingin dilakukan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa penundaan dapat melibatkan emosi dan persepsi negative tentang suatu kegiatan yang tidak menyenangkan. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang bisa dan sering di pakai, karena harga komputer lebih mahal, maka lebih simpelnya sering memakai *mobile phone* (HP). Terlebih lagi

¹ Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan Game HP*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo,2010),hlm.1.

koneksi internet untuk sebuah *game online* harus memadai. Jika kita melihat dari segi tempat bermain khusus *game online*, sangat mudah untuk kita jumpai keberadaanya seperti tempat nongkrong, semisal warung dan tempat-tempat umum lainnya.

Dalam perspektif sosiologi orang yang sering bermain *game online* cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan keindividualisme. Hal ini akan berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan melupakan apa kewajiban yang seharusnya dia kerjakan. Realita yang terjadi pada seluruh kalangan mengenai penggunaan *game online* baik bagi anak-anak, remaja dan dewasa akan tetapi penelitian ini terfokus pada siswa smp karna siswa atau remaja memiliki sifat yang masih mudah terpengaruh dengan suatu hal. *Game online* memiliki pengaruh yang sangat banyak terutama terhadap motivasi belajar siswa.

Seperti yang kita tahu bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan ditandai dengan tercapainya prestasi belajar yang baik dan perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan tersebut dapat dicapai jika peserta didik memiliki motivasi atau minat belajar yang tinggi, sehingga peserta didik selalu bersemangat dalam pembelajaran dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah dengan baik.

Motivasi belajar merupakan salah satu peran yang sangat penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran di Sekolah. Motivasi belajar ditimbulkan karena faktor intrinsik, berupa keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang untuk belajar. didalam motivasi terdapat tiga komponen utama, yaitu Kebutuhan, dorongan, tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa adanya ketidak seimbangan antar apa yang telah dimiliki dengan yang diharapkan, dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau tujuan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seseorang sehingga mengarahkan perilaku belajar. Tujuan merupakan pemberi arah pada perilaku dan menjadi titik akhir sementara pencapaian kebutuhan.² Secara umum definisi atau pengertian motivasi dapat diartikan sebagai suatu tujuan atau dorongan dengan tujuan sebenarnya, yang menjadi daya penggerak utama yang berasal dari diri seseorang ataupun dari orang lain dalam berupaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkannya baik itu secara positif ataupun negatif.³

Paradigma teknologi komunikasi atau media adalah untuk membantu dan memberi motivasi belajar baik dari aspek kognitif bagi peserta didik di era digital sekarang. Namun faktanya perkembangan teknologi dan khususnya

² Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan dalam keperawatan*, (Jakarta: Salemba Medika, 2012) hlm. 26-27.

³ Indri Dayana dan Juliaster Marbun, *Motivasi Kehidupan*, (Medan: Guepedia Publisher, 2018), hlm. 9

game online membuat para pecandu *game online* menurunkan minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka turun, minat belajar turun serta menyebabkan kemalasan. Maka dari itu penelitian ini akan mengkonfirmasi apakah bermain *game online* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak.

Motif merupakan suatu perangsang dari dalam, suatu gerak hati, dan sebagainya yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. Seperti yang dirumuskan oleh berelson dan steiner, motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan atau yang menggerakkan, karenanya disebut penggerak atau motivasi dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan. Menurut uno motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsic. Faktor intrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak. dan motivasi menunjukkan dorongan dan usaha untuk memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan untuk mencapai suatu kebutuhan. Dapat disimpulkan bahwa motivasi mempunyai arti yang sama dengan motif, yakni suatu daya pendorong atau perangsang untuk melakukan suatu.⁴

عَنْ أَمِيرِ الْمُؤْمِنِينَ أَبِي حَفْصِ عُمَرَ بْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : يَقُولُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ وَإِنَّمَا لِكُلِّ أَمْرٍ مَا نَوَى

⁴ Muhammad Iqbal Harisuddin, *Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*,(Bandung,PT. Panca Terra Firma, Juli 2019),hlm. 19.

“Dari Amirul Mu'minin, Abi Hafis Umar bin Al Khottob radiallahuanhu, dia berkata: Saya mendengar Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam bersabda : Sesungguhnya setiap perbuatan tergantung niatnya. Dan sesungguhnya setiap orang (akan dibalas) berdasarkan apa yang dia niatkan.

Belajar peserta didik akan menurun serta berkurangnya waktu untuk sosialisai dengan teman sebayanya, jika hal ini dibiarkan secara terus menerus maka anak akan menarik anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi diri dari pergaulan sosial dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Motivasi atau motif dimaksud yaitu usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau, ingin melakukannya. Bila ia tidak suka, ia akan berusaha untuk melakukannya. Anak-anak akan giat mengangkat batu untuk mendirikan benteng dalam permainan perang- perangan, tetapi mereka tidak sudi mengeser sebuah batu yang kalau pekerjaan itu tak menarik, kecuali dengan paksaan dan pengawasan.⁵

Pada siswa SMPN 4 yang lebih sering bermain *game online* di rumah atau lingkungannya. Peneliti melihat bahwa siswa yang jarang bermain *game online* lebih tinggi motivasi belajarnya dari yang sering bermain *game online*. Hal ini dibuktikan salah satunya pada sekolah SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan, dimana kondisi beberapa peserta didiknya yang tidak memperhatikan guru yang menjelaskan di depan saat pembelajaran dan ada juga peserta didik

⁵ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 73.

yang tertidur di kelas, dan seringnya siswa smp keluar kelas seperti ke kantin atau ke warnet pada jam pelajaran berlangsung. Dari latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap belajar siswa dengan memilih judul penelitian “ **Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan sebagai berikut:

1. *Game online* membawa pengaruh bagi dunia pendidikan diantaranya yaitu peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.
2. Banyaknya peserta didik yang kecanduan bermain *game online*.
3. Kurangnya pengawasan orang tua dan sekolah terhadap anak yang sering bermain *game online*.
4. Turunnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran karena kecanduan bermain *game online*.
5. Peserta didik lebih sering membicarakan tentang *game online* di sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi, serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki, maka perlu dibuat batasan masalah. Untuk itu peneliti membatasi pada masalah yaitu : *Game online* ini terfokus pada *game*

online berjenis, Mobile Legend, Free Fire, dan Fubg dan Motivasi belajar terfokus pada aspek yang mempengaruhi motivasi belajar, indikator motivasi belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel X : *Game Online*

Secara bahasa *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan dan *online* yang berarti terhubung. Menurut Young dan Drajat mengutarakan pendapatnya bahwa *game* yang menggunakan jaringan internet, yang didalamnya terdapat sebuah interaksi antara satu orang atau lebih yang mencapai tujuan tertentu, untuk mencapai berbagai misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*.

Dari pendapat kedua tokoh tersebut penelitian dapat memahami bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat beberapa pemain yang bisa memainkan sebuah permainan yang lebih dahulu harus tersambung dengan jaringan internet. Jadi menurut peneliti *game online* adalah suatu permainan yang terlebih dahulu harus terhubung dengan jaringan internet untuk terkoneksi dengan permainan lainnya supaya dapat bermain bersama.

2. Variabel Y : Motivasi belajar

Motivasi belajar seringkali dihubungkan dengan kegiatan belajar, dalam psikologi pendidikan terdapat beberapa teori mengenai motivasi belajar. Teori para ahli tersebut didasari oleh sudut pandang yang berbeda-beda. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses

integral yang menggiatkan, menuntun, dan memelihara tingkah laku dalam jangka waktu yang lebih lama. Dalam bahasa yang sederhana motivasi adalah apa yang diinginkan dari yang dilakukan, dan kapan melakukan hal itu Slavin. Motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan-keinginan dalam intensitas dan pengarahannya tingkah laku.

Menurut Noehi Nasution motivasi adalah “Kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar. Menurut Winkle motivasi adalah “keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan”. Motivasi adalah “suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan-dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan/tingkah laku seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajar.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas yang telah dipaparkan oleh penulis maka penulis merumuskan masalah yang meliputi: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan persoalan yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh bermain *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

G. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaatnya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap kajian teoritis ilmiah yang lebih mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dan sumbangan pemikiran, khususnya bagi para guru dan orang tua dalam upaya mengatasi masalah minat dan prestasi belajar peserta didik yang sering bermain *game online*. dan untuk peneliti lain diharapkan untuk melakukan kajian lanjutan tentang masalah ini di masa mendatang karena penelitian ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan. dan untuk sekolah diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi agar sekolah ataupun guru dapat memanfaatkan *game online* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Berikut ini peneliti menyusun kerangka penelitian secara sistematis yang bertujuan untuk mempermudah penulisan skripsi dan memahaminya. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bab. Masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematik pembahassan.

BAB II berisikan landasan teori yang terdiri: kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, pengembangan instrument, tehknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV berisikan hasil penelitian yang terdiri dari: deskripsi data pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan, keterbatasan penelitian.

BAB V berisikan penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengaruh *Game Online*

a. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁶

b. Pengertian *Game Online*

Game Online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain -pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.⁷ Menurut Chandra Zebah Aji bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan

⁶ Pius Abdillah & Danu Prasetya, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arloka), hal 256

⁷ Syahrul Perdana K, "Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), *AntroUnairdotNet*, Vol. IV, No. 2, Juli 2015, (<https://sg.Docworkspace.Com/d/sIN2XpxaEtL2YBg>, diakses 20 agustus 2022 pukul 11.05 WIB).

internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.⁸

Melihat dari beberapa defenisi tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet dimana para pemain bisa melakukan permainan secara *online* dan tidak terbatas perangkat serta permainan dapat diakses oleh orang banyak. *Game Online* di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama Ragnarok Online, Gunbond, seal Online.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online*, di mana individu berinteraksi dengan orang yang dikenal atau tidak dikenal (kenalan biasanya terbatas pada obrolan *online* dan jarang bertemu) dan interaksi lainnya dapat dilakukan. *Game online* sendiri hanya bisa dimainkan di internet, jadi tidak bisa bermain *game online* karena tidak ada internet. *Game online* adalah kombinasi grafis canggih yang menawarkan hiburan dan tantangan unik, pesan text atau chatting untuk berkomunikasi dan menggunakan unsur server dan client. Server merupakan jaringan

⁸ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), hal. 2.

yang diberikan untuk menyediakan pelayanan administrasi permainan untuk client yaitu sebutan untuk pemain. Pada akhirnya *online game* menjadi tempat dimana interaksi dan tempat dimana kegemaran yang sama untuk individu-individu.⁹

Sesuai keterangan di atas bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online dengan menggunakan jaringan internet, game online juga memberikan hiburan dan tantangan untuk pemain dan berkomunikasi dengan orang lain.

c. Sejarah *Game Online*

Perkembangan game online sendiri tidak dapat dipisahkan dari perkembangan *game online*. Teknologi komputer dan jaringan itu sendiri ketika pertama kali muncul Pada tahun 1969, hanya dua orang yang dapat menggunakan komputer bermain permainan. Kemudian datang komputer dengan kemampuan *time share* lebih banyak pemain akan dapat memainkan game dan tidak akan dapat harus berada di ruangan yang sama.

Ketika jaringan komputer berbasis paket muncul pada tahun 1970 (packet jaringan komputer berbasis LAN), jaringan komputer tidak hanya berbasis LAN (lokal). Jaringan Area), tetapi WAN (Jaringan Area Luas) dan itu akan menjadi internet. *Game online* pertama kebanyakan game simulasi perang atau pesawat militer.

⁹ Satria Sagara, Achamad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer", *Jurnal Empati*, Vol 7, No. 2 2018 (<http://eprints.undip.ac.id/61533/>, diakses 29 Agustus 2022 pukul 22.10 WIB).

Akhirnya dikomersialkan. *Game-game* ini menginspirasi pembuatan dan pengembangan *game* lain.

d. Jenis-jenis *Game Online*

Dalam *game online* ini ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan bahkan mahasiswa, disini ada 3 jenis *game online* yang sangat marak diminati oleh para pengguna di saat sekarang yaitu:

1) *Mobile legend*

Pengguna internet di indonesia sangat tinggi sehingga muncul game yang berbasis *online* di dalam *handpone* yang saat ini sering di mainkan dikalangan apapun. *mobile legend. Game Mobile lagend* adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi yang mengasah untuk bekerja sama dalam satu team yang berjumlah lima pemain .¹⁰

Game mobile legend adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA). Permainan jenis ini merupakan *game* yang berorientai kerja sama yang melibatkandua kelompok (*team*) untuk saling bertanding setiap kelo mpok beranggotakan

¹⁰ Wibisono Andika, “Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Lagend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja”, *Jurnal UNDIPS*. (<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>). Di akses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul: 16.45 WIB).

5 pemain yang menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.¹¹

Dalam *game* ini diterangkan bahwa proses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah *team* dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.

2) *PUBG Mobile*

Permainan merupakan suatu objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompeten, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktivitas dalam melanyalami dunia permainan *pubg mobile* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadi “battle royale” sebagai *ganre* utama, *game* ini berjenis *first person shooter*.

Game ini merupakan salah satu *game* yang sangat populer di kalangan *gamers* untuk PC nya. Pada tanggal 28 maret 2018, developer ini baru saja merilis *game pubg* versi *mobilenya*. Game ini merupakan sebuah jenis *game* baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki *user* baru.¹²

¹¹ Prasetyo Yuda, dkk, “Pengaruh Pengguna Game Mobile Lagand Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari”, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 No. 1 2020 (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320>. Di akses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul 16.57 WIB).

¹² Albar Amrullah, dkk, Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol.

sesuai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game pubg* adalah jenis permainan atau game memiliki

beberapa kriteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompeten, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktivitas dalam dunia permainan, *game* ini berjenis *first person shooter*.

3) *Free Fire*

Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan PC *online* dan digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini didirikan oleh Chairman dan *GRUP CEO* di Singapura berketepatan pada tahun 2009. Garena yang dikembangkan pertama kali adalah *Free Fire*.

Free Fire merupakan sebuah permainan pertempuran *royale* seluler paling populer di dunia. *Free Fire* adalah *game* yang paling banyak diunduh di *Google Play Store*, dan merupakan *game* keempat paling banyak diunduh di dunia. Garena mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai Negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti *game* arena pertempuran *online* multi pemain, *League*

*Of Legends dan Heroes Of Newerth, game sepak FIFA online 3, dan game balap mobile speed drifers.*¹³

Dari *game* ini diterangkan bahwa permainan atau *game* yang berjenis *free fire* adalah sebuah *game* atau permainan pertempuran *royale* seluler paling populer di dunia. *Free fire* juga salah satu *game* yang paling banyak di unduh di *Google play store*, dan digemari banyak orang dan *game* keempat yang paling banyak di unduh di dunia. Garena mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai Negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti *game* arena pertempuran *online* multi pemain, *Leaguage Of Legends dan Heroes Of Newerth, game sepak FIFA online 3, dan game balap mobile speed drifers.*

e. Indikator Game Online

Indikator kebiasaan bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu:¹⁴

1. Tempat bermain *game online*
2. Waktu dalam bermain *game online*
3. Jenis *game online*

¹³ Galu Herika Sunandar, Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm. 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf, diakses pada tanggal 27 juli 2022 pada pukul: 04.20 WIB.

¹⁴ Taufik , *pengaruh kebiasaan bermain game online dan motivasi terhadap prestasi belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD N 1 Sokaraja Wetan.* (UMP: SKRIPSI,2014), hal.27

4. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

f. Kelemahan dan Kelebihan *Game Online*

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan dan mata.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game*. Adapun dampak negative yang ditimbulkan dari bermain *game online*, diantaranya:¹⁵

¹⁵ Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2020 ([https:// ummaspul. ejournal. id/ JENFOL/artikel/view/727](https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/artikel/view/727), diakses 20 Agustus 2022 pukul 20.17 WIB).

- a) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, karena pemain dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika pemain kecanduan dalam bermain *game online* maka hal tersebut akan menyita waktu pemain.
- b) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- c) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, kerna bagi pemain yang sudah kecanduan maka akan terus memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
- d) Merusak mata dan juga saraf, bermian *game online* secara berlebihan maka akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
- e) Menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah.
- f) Berkurangnya sosialisasi, seorang *gamer* yang asik bermain akan lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan mengurangi sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

g. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Dampak Positif *Game Online*

- 1) Kedua subyek mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik.

- 2) Kedua subyek paham dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada *game online* dan internet.¹⁶
- 3) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda.
- 4) Meningkatkan pengetahuan tentang Komputer
- 5) Mengembangkan imajinasi siswa.¹⁷

Sesuai dampak positif diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat meningkatkan konsentrasi seseorang, mengetahui tentang komputer dan seseorang yang gemar bermain game online juga bisa mengembangkan imajinasinya.

Dampak Negatif *Game Online*

- 1) Seorang siswa malas belajar karna keasikan bermain *game online* melalui *handphone* atau warnet.
- 2) Siswa tersebut menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain *game*.
- 3) Jika sedang bermain kedua subyek menjadi lupa waktu
- 4) sering bolos untuk pergi bermain *game online*.
- 5) Seorang siswa menjadi kurang bergaul dengan teman- temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain *game online*. Menurut Ulama Ustadz Ahmad Sarwat menjelaskan dalam

¹⁶ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling*, vol 1, No. 1, Juni 2015, hlm. 91.

¹⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *jangan suka game online, pengaruh game online Dan Tindakan Pencegahan*, (MAGETAN Jawa Timur, AE MEDIA GRAFIKA, 2019), hlm. 13

pandangan syariat islam bermain *game online* pada dasar hukumnya mubah atau boleh. Hanya saja kebolehan dalam hukum bermain *game online* tersebut bisa berkonsekuensi pada hukum makruh dan bahkan haram. *game online* hukumnya menjadi makruh jika permainan tersebut membuat orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakkan waktu yang berharga misalnya, seharusnya waktunya digunakan untuk belajar malah bermain *game online*.¹⁸

Sesuai keterangan di atas bahwa dampak negatif dari *game online* membuat seseorang menjadi pemalas, sering bolos di sekolah ketika pembelajaran berlangsung, susah di atur atau disuruh dan sering lalai dalam mengerjakan suatu pekerjaan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata ‘motif’, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (Kesiap/siagaan).

Dengan diawali kata “motivasi”, motif dapat diartikan sebagai daya penggerak untuk bertindak. dan Motivasi aktif pada

¹⁸ [https://islamdigest .republika. Co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online](https://islamdigest.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online).

waktu-waktu tertentu, terutama ketika kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan dirasakan/mendesak.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Pengertian yang dikemukakan mengandung tiga elemen penting. Pertama: Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Kedua: motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/feeling, afeksi seseorang. Ketiga; motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh factor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.¹⁹

¹⁹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Hal 73-75.

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Teori ini menekankan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang dapat dilihat dari emosi dan reaksi sebagai akibat terjadinya perubahan energi yang ada di dalam diri seseorang.²⁰

Sesuai pengertian di atas motivasi adalah perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan suatu reaksi usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu untuk mencapai sesuatu tujuan.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata belajar merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal.

Drs. Slameto merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu

²⁰ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, Hal 12-13

sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.²¹

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Dan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.²²

Belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap,

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 12-13.

²² Slameto, *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 2.

maupun keterampilan. Dengan perubahan hasil belajar tersebut, membantu orang untuk dapat memecahkan permasalahan dalam hidupnya serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan hasil belajar tersebut dapat merubah kearah yang positif.²³

Pengertian di atas menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

c. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor intrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun, kita tidak boleh lupa

²³ H. Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi perkembangan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA,2017), HLM. 162.

bahwa kedua faktor ini dipicu oleh rangsangan tertentu. sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. adanya hasrat dan keinginan belajar,
2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
3. adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. adanya penghargaan dalam belajar;
5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
6. adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²⁴

dalam Al-Quran ataupun Hadits, terdapat berbagai ungkapan ataupun ayat yang menunjukkan dorongan kepada setiap orang muslim dan mukmin untuk selalu rajin menuntut ilmu. Anjuran menuntut ilmu tersebut disertai dengan urgennya faktor-faktor pendukung guna makin meningkatkan semangat belajar bagi setiap orang. Salah satu faktor yang utama adalah

²⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), hlm. 23.

motivasi, baik itu motivasi yang datang dari dalam diri sendiri, maupun motivasi dari lingkungan sosialnya.

Salah satu contohnya yaitu pada QS Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang- yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”.

Ayat tersebut menjelaskan betapa mulianya pekerjaan menuntut ilmu. Allah swt. akan mengangkat derajat bagi orang-orang yang mau menuntut ilmu. Ayat tersebut juga mengandung motivasi/dorongan bagi manusia agar selalu belajar atau menuntut ilmu, agar derajat manusia tinggi dimata Allah swt. Dan dalam QS. al-An'am (6) : 50

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا
أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ ۖ إِنِ اتَّبَعُوا إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ ۖ قُلْ هَلْ
يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ ۗ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ ﴿٥٠﴾

Artinya: Katakanlah (Muhammad), "Aku tidak mengatakan kepadamu, bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan aku tidak mengetahui yang gaib dan aku tidak (pula) mengatakan kepadamu bahwa aku malaikat. Aku hanya mengikuti apa yang diwahyukan kepadaku." Katakanlah, "Apakah sama antara orang

yang buta dengan orang yang melihat? Apakah kamu tidak memikirkan (nya)?"

QS. al-An'am (6): 60

وَهُوَ الَّذِي يَتَوَفَّاكُم بِاللَّيْلِ وَيَعْلَمُ مَا جَرَحْتُم بِالنَّهَارِ
ثُمَّ يَبْعَثُكُم فِيهِ لِيُقْضَىٰ أَجَلٌ مُّسَمًّى ۖ ثُمَّ إِلَيْهِ
مَرْجِعُكُمْ ثُمَّ يُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿٦٠﴾

Artinya: Dan dialah yang menidurkan kamu di malam hari dan dia mengetahui apa yang kamu kerjakan di siang hari, kemudian dia membangunkan kamu pada siang hari untuk disempurnakan umur (mu) yang telah ditentukan, kemudian kepada Allah-lah kamu kembali, lalu dia memberitahukan kepadamu apa yang dahulu kamu kerjakan.

Sudirman dalam Syardiansyah mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang mneimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Adapun hadits dorongan atau ungkapan kepada setiap orang muslim dan mukmin untuk menuntut ilmu.

لَٰن تَعُدُّوْا فِتْعَمَ اٰيَةٍ مِّنْ كِتَابِ اللّٰهِ خَيْرٌ مِّنْ عِبَادَةِ سَنَةٍ

Sungguh sekiranya engkau melangkahkan kaki di waktu pagi (maupun petang) kemudian mempelajari satu ayat dari kitab Allah (Al-Qur'an), maka pahalanya lebih baik dari pada ibadah satu tahun".

Motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu tenaga yang mendorong dan mengarahkan perilaku manusia untuk mencapai

tujuan yang akan dicapainya. Dengan kalimat lain dapat dikatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan atau tenaga

yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan suatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut kearah tujuan yang akan dicapainya.²⁵

Penjelasan ayat di atas bahwa betapa penting dan mulianya menuntut ilmu dengan niat dari hati yang menjadi motivasi atau dorongan untuk belajar dalam mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai dan akan ditinggikan derajat orang yang berilmu.

d. Jenis Motivasi Belajar

Para ahli mengadakan pembagian jenis-jenis motivasi menurut teorinya masing-masing. Dari keseluruhan teori motivasi, dapat diajukan tiga pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi, yaitu: Pendekatan kebutuhan, Pendekatan fungsional, dan Pendekatan deskriptif.

Pendekatan kebutuhan. Abraham H. Maslow melihat motivasi dari segi kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia sifatnya bertingkat-tingkat. Pemuasan terhadap tingkat kebutuhan tertentu dapat dilakukan jika tingkat kebutuhan sebelumnya telah mendapat pemuasan. Kebutuhan-kebutuhan itu ialah :

²⁵ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 170.

- 1) Kebutuhan fisiologis, yakni kebutuhan primer yang harus dipenuhi lebih dulu, yang terdiri dari kebutuhan pangan, sandang, dan tempat berlindung.
- 2) Kebutuhan keamanan, baik keamanan batin maupun keamanan barang atau benda.
- 3) Kebutuhan social, yang terdiri dari kebutuhan perasaan untuk diterima oleh orang lain, perasaan dihormati, kebutuhan untuk berprestasi, dan kebutuhan perasaan berpartisipasi.
- 4) Kebutuhan berprestasi yakni kebutuhan yang erat hubungannya dengan status seseorang.

Jenis-jenis kebutuhan tersebut dapat menjadi dasar dalam upaya menggerakkan motivasi belajar siswa. Upaya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut melalui proses pembelajaran hanya dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu. *Pendekatan fungsional*. Pendekatan ini berdasarkan pada konsep-konsep motivasi yaitu: penggerak, harapan, dan insentif.

e. Aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada enam dimensi yang mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Kurniawan berkata:

1. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
2. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.

3. Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis.
4. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
5. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.
6. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

f. Indikator Motivasi

Menurut Hamzah B Uno ada sembilan indikator motivasi, yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama tidak berhenti sebelum selesai),
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa),
- 3) Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi,
- 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan,
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya),

- 6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “orang dewasa” (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya),
- 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut),
- 8) Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian),
- 9) Senang mencari dan memecahkan soal-soal/persoalan.

Dengan adanya motivasi maka akan meningkatkan ketekunan peserta didik dalam belajar serta dapat lebih mengembangkan aktivitas belajar. Dapat diketahui bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.²⁶

Penjelasan di atas bahwa dengan adanya motivasi maka akan meningkatkan minat dan ketekunan peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik senang dan giat untuk belajar dan mencapai sesuatu yang ingin dicapai.

²⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Analisis Bidang Pendidikan), (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 6

3. Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

Siswa

Dalam mengatasi pengaruh *game online* peran orang tua dan guru sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar. Untuk mengatasi pengaruh negatif pada pelajar, orang tua dapat melakukan pendampingan terhadap anak diantaranya:

1. Siswa lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain *game online*
2. Memberikan motivasi belajar bagi siswa
3. Pembatasan penggunaan internet di rumah dan pemberian reward saat mereka meningkatkan prestasi belajarnya.
4. Memberikan tugas kepada siswa, dan memberikan sanksi kepada siswa yang tidak siap atau yang tidak mengerjakan sama sekali, agar siswa disibukkan dengan tugas tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dari Amalia Nur Fariha hasil penelitiannya “analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu Game Online dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Ta’allamul Huda, dengan nilai thitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya

variabel X (Game Online) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).²⁷

2. Penelitian dari Kadir Mahmud “Hasil penelitiannya bahwa mahasiswa pemakai game online di Lingkungan I Kelurahan Sihitang berada pada persentase 68% dengan kategori “Cukup” Selanjutnya dari segi kesehatan mental mahasiswa IAIN Padangsidimpuan di Lingkungan I Kelurahan Sihitang berada pada persentase 70% dengan kategori “Tinggi” Adapun pengaruh dari pemakai game online terhadap kesehatan mental mahasiswa sebesar 35% berada pada kategori “Sangat Rendah” dan 65% di pengaruhi oleh variabel lain.²⁸
3. Penelitian dari Nur Ahmad Akbar “ hasil penelitiannya adalah korelasi dengan menggunakan product moment XY r diperoleh nilai korelasi sebesar 0,45. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh bermain game online korelasi yang sedang /cukup adapun pengaruh bermain game online terhadap minat membaca al-qur’an sebesar 20,25% sedangkan sebagian sisanya 79,75% yang dipengaruhi oleh faktor lain.²⁹

C. Kerangka Berpikir

Game online merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya adalah kalangan siswa sekolah dasar. *Game online* yang

²⁷ Amalia Nur Fahira, “ *pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Peserta Didik MI Ta’allahul Huda*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2021).

²⁸ Kadir Mahmud, “ *Pengaruh Game Online terhadap kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang*, skripsi, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan,2020).

²⁹ Nur Ahmad Akbar, “ *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-qur’an pada Usia 13-15 Tahun*, skripsi, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020).

dimaksud dalam penelitian ini adalah variabel X. Sebuah permainan *game online* sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap motivasi belajar dan pastinya akan ada nilai negatif dan positifnya. Motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan variabel Y. Apabila motivasi belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain game online maka nantinya dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri siswa. Motivasi belajar yang tinggi pun bisa dikarenakan siswa bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar memegang peran yang penting dalam memberi gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga peserta didik mempunyai motivasi tinggi, mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik.

Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan permainan game online pada pendidikan yang mempengaruhi motivasi belajarnya. Masalah tersebut selanjutnya ingin

dipecahkan oleh peneliti melalui penelitian. Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti berteoris sesuai dengan lingkup permasalahan supaya arah penelitian menjadi jelas. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan yang baru digunakan teori disebut hipotesis.

D. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Terdapat Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP NEGERI 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan karena di lokasi tersebut terdapat adanya masalah sehingga peneliti melaksanakan penelitian di lokasi tersebut yaitu di SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari 24 Februari sampai 24 Maret 2023

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.³⁰ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari

³⁰ Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm.13.

variabel tersebut telah terjadi, atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.³¹

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Maka dengan demikian objek dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan, dengan jumlah 122 siswa.

Tabel.3.1
Rincian Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
VII	41
VIII	35
IX	46
Jumlah	122

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% menjadi sampel, Sebaliknya apabila populasi kurang dari 100

³¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R dan D)* (Padang: Gading, 2013), hlm. 60.

maka lebih baik diambil semua.³² Peneliti menggunakan sampel yang lebih dari 100 maka mengambil 25% dari populasi tersebut. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan yang diambil secara acak dengan $122 \times 25\%$ maka total 25% dari 122 yaitu 31 siswa. Penarikan sampel bagi seorang peneliti bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam meneliti permasalahan yang diangkat sebagai judul penelitian.

D. Instrument penelitian

1. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³³ Dimana angket yang peneliti gunakan yaitu angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai.³⁴ Jadi angket tertutup merupakan angket yang pernyataannya disertai dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti, yang dapat berbentuk pilihan ganda. Dimana angket ini menggunakan skala Likert yaitu skala yang sudah dimodifikasi sesuai

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 120.

³³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.142.

dengan kebutuhan peneliti, variabel X dan Y saya ambil angketnya dari peneliti Amalia Nur Fariha angket yang sudah divalidkan.

Skala ini menggunakan skala Sangat Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang(KD), Tidak Pernah (TP). Dari masing-masing pertanyaan, untuk mengisi daftar pertanyaan (angket) yang dibuat dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian dan telah disediakan alternatif jawabannya.

Tabel.3. 2

Penetapan Skor Alternatif Atas Jawaban Responden

Alternatif Jawaban	Bobot	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Tabel.3. 3

Kisi-Kisi Angket Bermain *Game Online* (Variabel X)

No	Variabel (X)	Sub Indikator	Nomor Item
1.		waktu bermain <i>game online</i>	1,2,3,4,5

	Bermain <i>game</i> <i>online</i>	Kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i>	6,7,8,9,10,11
		Dampak negatif bermain <i>game</i> <i>online</i>	12,13,14,15,16,17,18,19,20

Table.3. 4

Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar (Variabel Y)

NO	Variabel (Y)	Sub Indikator	Nomor Item
1.	Motivasi Belajar	Semangat ketika dalam pembelajaran	1,2,3,4
		Keaktifan di kelas	5,6,7,8
		Usaha mencari hal yang baru	9,10,11,12
		Tekun mengerjakan tugas	13,14,15,16,17,18, 19,20

E. Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Validasi sering dikatakan dengan kesahihan. Suatu alat ukur disebut memiliki validasi bilamana alat ukur tersebut layak mengukur objek yang seharusnya dilakukan dan sesuai dengan kriteria tertentu validasi juga diartikan sebagai adanya kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran.³⁵

³⁵ S, Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.74.

Bedasarkan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini maka penulis melakukan uji validasi instrumen dengan rumus korelasi *product moment*. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tes dikatakan valid, begitu juga jika t_{tabel} maka tes tersebut tidak valid, adapun rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi *product moment*

N : jumlah responden

$\sum XY$: jumlah perkalian skor X dan Y

$\sum X$: jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: jumlah seluruh skor Y

Butir tes diketahui valid jika r_{xy} dalam kategori kuat dan sangat kuat sesuai tabel koefisien korelasi.

Tabel 3.5

Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Hasil validasi seluruh butir angket yang telah diujicobakan valid tersedia di lampiran

2. Uji Realibitas

Reabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama peroleh hasil yang relatif sama.³⁶ Berhubung instrumen yang diberikan adalah angket maka nilainya adalah skor dan skor yang diberikan bukan 1 dan 0. Uji coba dilakukan dengan teknik “sekali tembak” yaitu diberikan satu kali saja kemudian hasilnya dianalisis dengan menggunakan rumus alpha cronbach yaitu:

$$r_{11} \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reabilitas angket

k = Jumlah item

1 = bilangan konstan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

σt^2 = varian total

Hasil perhitungan reliabilitas angket (r_{11}) dikonsultasikan dengan tabel r product moment dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{11} \geq 0,6$ maka

³⁶ S, Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.74.

item angket yang diujicobakan akan reliabel dan apabila $r_{11} \leq 0,6$ maka item angket yang diuji cobakan tidak reliabel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah angket disebarakan kepada siswa-siswi SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan, penelitian masuk ke kelas dengan minta izin lebih dahulu kepada KPS Kurikulum, Kemudian memberikan petunjuk kepada responden untuk menjawab angket yang telah disebarakan tadi. Selanjutnya yang angket dikumpulkan pada hari itu juga untuk kemudian dianalisis.

G. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan pendekatan analisa kuantitatif. Untuk memberikan gambaran umum tentang pemakai game online (variabel X) dan motivasi belajar (variabel Y), dilakukan dengan analisis secara deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.³⁷ Pada statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data atau analisis data yaitu sebagai berikut:

³⁷ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 29

1. Mean (rata-rata)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus yang digunakan yaitu:

$$x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

x = Mean (rata-rata)

$\sum fx$ =Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya

N = Jumlah data.³⁸

2. Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi yaitu alat penyajian data statistik yang berbentuk kolom dan jalur, yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pencaran atau pembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian.³⁹ Dalam hal ini distribusi yang digunakan yaitu distribusi frekuensi relatif. Rumus yang digunakan yaitu:

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

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

³⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 85.

³⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*,...hlm. 38

p = Angka persentase

N = Jumlah Frekuensi/ banyaknya individu.

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat digunakan rumus:

Tingkat Pencapaian

$$= \frac{\text{Skor perolehan } (\sum skor)}{\text{Skor Maksimal } (\sum respon \times item \text{ soal} \times nilai \text{ tertinggi})}$$

100%

Setelah data dikumpul, selanjutnya data hasil angket di analisis dengan menggunakan rumus statistik yaitu: korelasi person *product moment* dan uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

1. Korelasi *Product Moment*

Product moment correlation adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antara dua variabel yang akan digunakan. Di sebut *product moment correlation* karena koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan.⁴⁰

Adapun rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan :

Rx = Koefisien korelasi

$\sum X$ = Variabel bebas pemakai (*game online*)

⁴⁰ Anas Sudijono, ... hlm. 190.

$\sum Y$ = Variabel terikat (motivasi belajar)

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir item variabel bebas

$\sum Y$ = Jumlah kuadrat skor butir item variabel terikat

$\sum XY$ = Jumlah produk butir item variabel x dikali produk butir
item
variabel y

N = Jumlah sampel.

2. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematika dalam bentuk persamaan antara variabel *criterion* atau variabel tidak bebas tunggal dengan variabel *predictor* atau variabel bebas tunggal.

Rumus persamaan umum regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Intersip

b : Koefisien regresi.

Untuk melihat bentuk korelasi antar variabel dengan persamaan regresi tersebut maka nilai a dan b harus ditentukan terlebih dahulu.

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{xy} di konvers nilai t:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Selanjutnya dilakukan uji signifikan dengan uji t_{hitung} dan setelah diperoleh hasil uji signifikansi, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Untuk melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak dengan kemungkinan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Deskripsi Data

Deskripsi data yang disajikan menginformasikan rata-rata mean, median, modus, standar deviasi, skor maksimum dan skor minimum. Deskripsi data juga dilengkapi dengan distribusi frekuensi dan masing-masing variabel.

1. Variabel Bermain Game Online (X)

Peneliti menyebarkan angket kepada 31 siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan, mereka mengisinya, dari isian mereka itu maka pengelolaan nilai angket yang sudah ditentukan dan dengan hasil dari perhitungan atau pengelolaan nilai-nilai angket tersebut maka peneliti mengurutkan nilai tertinggi dan terendah kemudian dilanjutkan dengan data statistik berikut dibawah ini dengan rumus dan cara yang ada pada bagian lampiran.

Tabel 4.1
Rangkuman Skripsi Data Angket Bermain *Game Online*

No	Statistik	Variabel X
1	Skor Maksimum	80
2	Skor Minimum	53
3	Mean	69,35
4	Median	72
5	Modus	80
6	Standar Deviasi	9,846

Hasil pengolahan data menunjukkan untuk variabel bermain *game online* memiliki nilai rata-rata mean 66,84; median 72; modus ; standar deviasi 9,846; skor maksimum 80 dan skor minimum 44.

Untuk lebih jelas tentang distribusi data berikut ini ditampilkan distribusi frekuensi tabel 4.1

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Data Variabel Bermain *Game Online* (X)

Interval	Frekuensi	Persentase %
75-80	12	38,7
69-74	5	16,12
63-68	6	19,35
53-62	8	25,8
I= 5	N= 31	100%

Penyebaran skor variabel bermain *game online* sebagai tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang berada interval kelas antara 53-62 sebanyak 8 orang (25,8), 63-68 sebanyak 6 orang (19,35), 69-74 sebanyak 5 orang (16,12) dan 75-80 sebanyak 12 orang (38,7).

2. Variabel Motivasi Belajar (Y)

Seperti variabel X diatas Peneliti menyebarkan angket kepada 31 siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan, mereka mengisinya, dari isian mereka itu maka pengelolaan nilai angket yang sudah ditentukan dan dengan hasil dari perhitungan atau pengelolaan nilai-nilai angket tersebut maka peneliti mengurutkan nilai tertinggi dan terendah kemudian dilanjutkan dengan data statistik berikut dibawah ini dengan rumus dan cara yang ada pada bagian lampiran.

Tabel 4.3**Rangkuman Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa (Y)**

No	Statistik	Variabel Y
1	Skor Maksimum	78
2	Skor Minimum	54
3	Mean	66,39
4	Median	67
5	Modus	70
6	Standar Deviasi	7,376

Hasil pengolahan data menunjukkan untuk variabel Motivasi Belajar memiliki nilai rata-rata mean 66,39; median 67; modus 70; standar deviasi 7,376; skor maksimum 78 dan skor minimum 54.

Untuk lebih jelas tentang distribusi data berikut ini ditampilkan distribusi frekuensi tabel 4.3

Tabel 4.4**Distribusi Frekuensi Data Variabel Motivasi Belajar (Y)**

Interval	Frekuensi	Persentase
71-78	5	16,12
66-70	15	48,38
61-65	6	19,35
54-60	5	16,12
I= 5	N= 31	100%

Penyebaran skor variabel Motivasi Belajar sebagai tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang berada interval kelas antara 54-60 sebanyak 5 orang (16,12), 61-65 sebanyak 6 orang (19,35), 66-70 sebanyak 15 orang (48,38) dan 71-78 sebanyak 5 orang (16,12).

B. Uji Hipotesis

Setelah diberikan angket kepada siswa untuk memperoleh Bermain *Game Online* (Variabel X), kemudian dilanjut pada tahap analisis data untuk

menguji hipotesis. Hipotesis penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan antara *Bermain Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan”. Sehubungan dengan hal tersebut maka akan dilakukan pengujian, apakah hipotesis tersebut diterima atau tidak. Perhitungan yang dilakukan untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan perhitungan statistik.

Tabel 4.6

Perhitungan statistik pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan

No	Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	R1	76	66	5776	4,356	5016
2	R2	67	69	4489	4,761	4623
3	R3	72	70	5,184	4,900	5040
4	R4	73	66	5,329	4,356	4818
5	R5	58	69	3,364	4,761	4002
6	R6	80	70	6,400	6,400	5600
7	R7	65	66	4,225	4,356	4290
8	R8	74	61	5,476	3,721	4514
9	R9	80	62	6,400	6,400	4960
10	R10	61	59	3,721	3,481	3599
11	R11	64	75	4,096	5,625	4800
12	R12	70	54	4,900	2,916	3780

13	R13	64	60	4,096	3,600	3840
14	R14	59	77	3,481	5,929	4543
15	R15	80	60	6,400	3,600	4800
16	R16	64	67	4,096	4,489	4288
17	R17	80	65	6,400	4,225	5200
18	R18	75	70	5,625	4,900	5250
19	R19	61	67	3,721	4,489	4087
20	R20	64	63	4,096	3,969	4032
21	R21	78	70	6,084	4,900	5460
22	R22	76	78	5,776	6,084	5928
23	R23	77	61	5,929	3,721	4697
24	R24	53	61	2,809	3,721	3233
25	R25	62	58	3,844	3,364	3596
26	R26	62	67	3,844	4,489	4154
27	R27	62	74	3,844	5,476	4588
28	R28	78	69	6,084	4,761	5382
29	R29	75	73	5,625	5,329	5475
30	R30	75	69	5,625	4,761	5175
31	R31	72	70	5,184	4,900	5040
	N=31	$\sum X =$ 2157	$\sum Y =$ 2066	$\sum X^2 =$ 151923	$\sum Y^2 =$ 142740	$\sum XY =$ 143810

$$\sum X = 2157$$

$$\sum Y = 2066$$

$$\sum X^2 = 151923$$

$$\sum Y^2 = 142740$$

$$\sum XY = 143810$$

$$N = 31$$

1. Regresi Linear Sederhana:

$$Y = a + bx$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{(2066)(151923) - (2157)(143810)}{31(151923) - (2157)^2}$$

$$= \frac{3674748}{56.964} = 64,511$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{4.458.110 - 4.456.362}{4.709.613 - 4.652.649}$$

$$= \frac{1,748}{56.964}$$

$$= 0,306$$

Dari perhitungan regresi sederhana tersebut dapat diketahui bahwa konstanta adalah 64,511 dan koefisien regresi bermain *game online* 0,0306.

Persamaan regresinya adalah $Y = 64,511 + 0,0306 X$. Dari persamaan regresi tersebut dapat dianalisis sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 64,511. jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel *Bermain Game Online* (X), maka nilai Motivasi Belajar Siswa (Y) sebesar 64,511.
- b. Koefisien regresi variabel motivasi belajar Siswa sebesar 0,0306 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor, maka nilai *Bermain Game Online* memberikan peningkatan sebesar 0,0306 artinya ada pengaruh yang positif antara *Bermain Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa.

2. Korelasi *Product Moment*

Untuk melihat pengaruh antara variabel *Bermain Game Online* terhadap Motiva Belajar Siswa SMPN 4 Sungai kanan labuhanbatu Selatan yaitu dengan menggunakan analisis *korelasi product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{31 \cdot 143810 - (2157) \cdot (2066)}{\sqrt{\{31 \cdot 151923 - (2157)^2\} \{31 \cdot 142740 - (2066)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4458110 - 4456362}{\sqrt{\{4709613 - 4652649\} \cdot \{4424940 - 4268356\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1748}{\sqrt{56964 \cdot 156584}}$$

$$r_{xy} = \frac{1748}{\sqrt{8919650976}}$$

$$r_{xy} = \frac{1748}{944439038} = 0,1850834198$$

$$r_{xy} = 0,185$$

dari hasil perhitungan statistik menggunakan rumus korelasi product moment di atas, berdasarkan nilai r_{hitung} untuk pengaruh bermain *game online* (X) dengan motivasi belajar (Y) adalah sebesar $0,185 < r_{tabel}$ 0,355, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara variabel bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa.

Untuk mencari kontribusi variabel X terhadap Y maka digunakan rumus koefisien determinasi yaitu:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,185^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,034225 \times 100\%$$

$$KD = 34\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh sumbangan Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 34%, sedangkan sisanya sebesar 66% ditentukan oleh variabel lain.

3. Uji t

Adapun uji signifikan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,185\sqrt{31-2}}{\sqrt{1-(0,185)^2}}$$

$$t = \frac{0,185\sqrt{29}}{\sqrt{1-0,034225}}$$

$$t = \frac{0,185 (5,4)}{\sqrt{0,965775}}$$

$$t = \frac{0,9}{0,98}$$

$$t = 0,918$$

Berdasarkan hasil uji t diatas kita dapat melihat kesignifikan pengaruh antara variabel. Harga uji t tersebut diuji pada taraf signifikan 5% dengan membandingkan t_{hitung} (0,918) dengan t_{tabel} (1,997) dimana $0,918 < 1,997$ dengan demikian maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel, oleh karna itu H_0 diterima. Dengan demikian tidak ada pengaruh yang signifikan antara Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan. Dari hasil analisis data dan uji hipotesis, hasil-hasil penelitian ya itu:

Hasil penelitian saudari Amalia Nur Fariha yaitu, terdapat pengaruh antara variabel X variabel Y yaitu *game online* dengan motivasi belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidayah Ta'allumul Huda, dengan nilai t_{hitung} sebesar 15,134 dengan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y(Motivasi Belajar). Saudari menentukan kelas yang menjadi sampel penelitiannya dari semua siswa kelas IV Ta'allumul Huda yang berjumlah

34 orang. Hasil penelitian saya yaitu dari hasil perhitungan data angket yang disebarakan kepada siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan dengan 31 siswa yang dipilih secara acak sebagai sampel dalam penelitian ini, dari hasil penelitian tersebut terdapat taraf perbandingan 5% t_{hitung} 0,918 lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dari penelitian saudara Kadir Mahmud, bahwa mahasiswa pemakai *Game online* di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang, berada pada persentase 68% dengan kategori “cukup” selanjutnya dari segi kesehatan mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang berada pada 70% dengan kategori “Tinggi”, adapun pengaruh dari pemakai *game online* terhadap kesehatan mental mahasiswa sebesar 35% berada pada kategorie “sangat rendah”. dan hasil penelitian saya seiring dan sejalan

Dan hasil penelitian saudara Nur Ahmad Akbar, korelasi dengan menggunakan *product moment XY r* diperoleh nilai korelasi sebesar 0,45. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* korelasi yang sedang atau cukup adapun pengaruh game online terhadap minat membaca al-qur'an sebesar 20% sedangkan sebagian sisanya 79,75% yang dipengaruhi faktor lain. Dan hasil penelitian saya hasil uji t dapat melihat kesignifikan pengaruh antara variabel, uji t diuji pada taraf perbandingan 5% t_{hitung} 0,918 lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Ternyata kami seiring dan sejalan dengan H_a diterima dan H_0 ditolak.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah diupayakan sebaik mungkin dan sesempurna mungkin dengan menggunakan prosedur penelitian ilmiah, tetapi peneliti menyadari tidak luput dari kesilapan dan kekurangan, maka dalam penelitian ini juga dapat keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dipungkiri. Pada umumnya yang menjadi sumber penyebab error pada suatu penelitian adalah dua hal yaitu sampling atau subyek analisis dan instrumen penelitian. Untuk meminimalisir hal tersebut maka peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing.

Faktor keterbatasan juga terjadi ketika mengumpulkan data penelitian yang diaring melalui angket yang diberikan kepada responden penelitian, maka dalam pelaksanaannya diduga terdapat responden memberikan pilihan atas option pernyataan angket tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Untuk mengatasi hal tersebut maka dalam pelaksanaan pemberian angket diperlukan pendampingan selama pengisian angket.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbaru Selatan, tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dimana pada penelitian ini t_{hitung} 0,918 lebih besar dari t_{tabel} , oleh karena itu H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhanbaru Selatan.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa diharapkan agar meningkatkan lagi kegiatan belajarnya agar semakin memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi.
2. Kepada guru diharapkan memperhatikan kebutuhan peserta didik terutama kepada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk belajar yang baik, memberikan bimbingan kesulitan belajar dan lain sebagainya, sehingga seluruh peserta didik akan memiliki

motivasi belajar yang sama-sama tinggi maka tujuan pendidikan akan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Badaruddin, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal 2011
- Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Ciptapustaka Media, 2014
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Ptk Dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Ciptapustaka Media, 2014
- Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bounaboks, 2012.
- Albar Amrullah, dkk, Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol. 3, No.2 2019, (<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>), diakses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul: 17:00 WIB).
- Amalia Nur Fariha, “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Peserta Didik MI Ta’allahul Huda*”, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2021
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011. 275.
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan suka game online, pengaruh game online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan Jawa Timur, Ae Media Grafika, 2019.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Galu Herika Sunandar, Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm. 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf, diakses pada tanggal 27 juli 2022 pada pukul: 04.20 WIB.
- H. Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi perkembangan*, Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017.

- Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Analisis Bidang Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015
- Indri Dayana dan Juliaster Marbun, *Motivasi Kehidupan*, Medan: Guepedia Publisher, 2018.
- Kadir Mahmud, “*Pengaruh pemakaian Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang*, Skripsi, (padangsidempuan:IAIN Padang sidempuan,2020
- Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan Game HP*, Jakarta: PT Alex Media Komputindo,2010.
- Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2020 ([https:// ummaspul. ejurnal. id/ JENFOL/artikel/view/727](https://ummaspul.ejurnal.id/JENFOL/artikel/view/727), diakses 20 Agustus 2022 pukul 20.17 WIB).
- Nur Ahmad Akbar,” *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-qur’an pada Usia 13-15 Tahun*, Skripsi, Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020
- Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan dalam keperawatan*, Jakarta: Salemba Medika, 2012.
- Prasetyo Yuda, dkk, “Pengaruh Pengguna Game Mobile Lagand Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari”, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 No. 1 2020 (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/download/10388/7320>. di akses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul 16.57 WIB
- Ridwan, *Belajar mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2005
- Ridwan Syahrhan, “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya,” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling*, vol 1, No. 1, Juni 2015
- S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 201
- S, Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers,2011

Satria Sagara, Achamad Mujab Masykur, “Gambaran Online Gamer”, *Jurnal Empati*, Vol 7, No. 2 2018 (<http://eprints.undip.ac.id/61533/>, diakses 29 Agustus 2022 pukul 22.10 WIB).

Slameto, *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Syahrul Perdana K, “Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), *AntroUnairdotNet*, Vol. IV, No. 2, Juli 2015, (<https://sg.Docworkspace.Com/d/sIN2XpxaEtL2YBg>, diakses 20 agustus 2022 pukul 11.05 WIB).

Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yokyakarta: Pustaka Pelajar,2004.

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011

Wibisono Andika, “Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja”, *Jurnal UNDIPS*. (<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>. Di akses pada tanggal 25 juli 2022 pada pukul: 16.45 WIB).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
Nim : 1820100087
T.Tanggal Lahir : Tapian Nadenggan, 17 Agustus 2023
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : Anak ke-3 dari 4 bersaudara
Alamat : tapian Nadenggan, Kecamatan Sei Kanan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Mara Kumpul Siregar
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Erlina Harahap
Pekerjaan : Petani
Alamat : tapian Nadenggan, Kecamatan Sei Kanan

C. Riwayat Pendidikan

Tahun 2006-2012 : SD Negeri 112252 Sungai Kanan
Tahun 2012-2015 : MTS Darul Falah Langga Payung
Tahun 2015-2018 : MAS Darul Falah Langga Payung
Tahun 2018-2023 : UIN SYAHADA Padangsidempuan

ANGKET PENELITIAN

Lampiran 1

Nama :

Kelas :

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik dan benar dibawah ini terdiri dari 30 nomor dengan 4 pilihan jawaban.
2. Pilihlah satu jawab yang sesuai dengan pendapat anda dengan memberikan tanda checklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Skala penilaian dalam penelitian ini terdiri dari 4 kriteria sebagai berikut:

SL: Selalu

SR: Sering

KD: Kadang-kadang

TP: tidak pernah
3. Pilihlah jawaban dari pernyataan dibawah ini yang sesuai dengan pengalaman, kenyataan dan pendapat anda.

Angket Bermain Game Online

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya sering bermain bermain <i>game online</i>				
2	Ketika ada waktu luang saya selalu gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
3	Saya bermain <i>game online</i> sampai larut malam				
4	Saya Saya sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>				
5	Saya selalu menghabiskan waktu istirahat untuk bermain <i>game online</i>				
6	Saya menggunakan waktu libur untuk bermain <i>game online</i>				
7	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari sekali dalam sehari				
8	Saya selalu memikirkan <i>game online</i> jika sedang belajar di sekolah				
9	Saya banyak menghabiskan uang untuk bermain <i>game online</i>				
10	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding bermain atau berbincang dengan teman				
11	Saya sering mengantuk di kelas karna bermain <i>game online</i> sampai larut malam				
12	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> dibandingkan mengerjakan tugas sekolah				
13	Saya merasa malas belajar dirumah karena bermain <i>game online</i>				
14	Saya dimarahi orangtua karena terlalu sering bermain <i>game online</i>				
15	Saya sering kesal ketika sedang kalah dalam bermain <i>game online</i>				
16	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah karena bermain <i>game online</i>				
17	Saya sering nongkrong dengan teman-teman untuk bermain <i>game online</i>				
18	Saya sering terlambat ke sekolah karna bermain <i>game online</i>				
19	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain daripada belajar				

20	Saya sering izin keluar kelas untuk untuk bermain <i>game online</i>				
----	--	--	--	--	--

Angket Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya selalu bersemangat ketika belajar di sekolah				
2	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
3	Saya sering membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar di sekolah				
4	Saya tekun mengerjakan tugas atau menyelesaikan persoalan yang ada				
5	Saya berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas				
6	Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang tidak saya pahami				
7	Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru				
8	Saya selalu mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi				
9	Saya sering membaca buku di perpustakaan				
10	Saya menggunakan internet untuk mencari penjelasan materi yang belum dipahami				
11	Di malam hari saya selalu belajar mengenai materi yang akan dipelajari di sekolah				
12	Saya selalu mencari sumber-sumber materi selain dari buku pelajaran				
13	Ketika diberi tugas, saya selalu mengerjakannya tepat waktu				
14	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan				
15	Saya bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sekolah				
16	Saya tidak berhenti mengerjakan tugas jika belum selesai				
17	Saya dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas sekolah				
18	Siswa selalu meluangkan waktu belajar diluar sekolah				
19	Saya selalu diruangan selama proses pembelajaran berlangsung				

20	Saya selalu diskusi dengan teman-teman mengenai materi-materi yang dipelajari				
----	---	--	--	--	--

Lampiran 2

Uji Validitas dan Reliabilitas Bermain Game Online

respondent	x.1	x.2	x.3	x.4	x.5	x.6	x.7	x.8	x.9	x.10	x.11	x.12	x.13	x.14	x.15	x.16	x.17	x.18	x.19	x.20	skor	
R1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
R2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	67
R3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	72
R4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	73
R5	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	58
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
R7	4	2	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	65
R8	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	74
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	61
R11	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	64
R12	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	70
R13	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	64
R14	3	2	4	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
R16	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	64
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
R18	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	75
R19	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
R20	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	64
R21	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	76
R23	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77
R24	2	4	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	53
R25	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
R26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	62
R27	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	62
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	78
R29	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
R30	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	75
R31	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	72
rhitung	0,879772	0,39027	0,63723	0,908017	0,429445	0,825728	0,706362	0,57991	0,513863	0,891408	0,653393	0,662339	0,535964	0,848948	0,5474	0,390822	0,614915	0,823486	0,54697	0,895431		
rtabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	
keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
varians	0,324731	0,455914	0,303226	0,458065	0,378495	0,391398	0,378495	0,311828	0,258065	0,322581	0,31828	0,391398	0,324731	0,31828	0,258065	0,324731	0,31828	0,311828	0,31828	0,458065	61,25161	

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

Koefisien reliabilitas	Interpretasi
0,933	Sangat Tinggi

Lampiran 3

Ui validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar

responden	x.1	x.3	x.4	x.5	x.9	x.10	x.11	x.13	x.14	x.16	x.17	x.18	x.20	skor
R1	3	3	2	4	4	4	2	4	3	3	3	1	4	66
R2	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	2	4	69
R3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	70
R4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	2	66
R5	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	1	2	3	59
R6	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	70
R7	1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	66
R8	4	4	3	3	3	3	4	1	3	3	4	4	2	61
R9	4	3	2	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	62
R10	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	59
R11	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	75
R12	2	3	2	3	1	2	2	4	2	2	2	1	3	54
R13	4	4	1	4	4	4	3	3	3	1	3	3	4	60
R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
R15	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	2	4	1	60
R16	1	3	4	4	3	4	1	4	4	4	3	4	4	67
R17	3	4	4	3	2	2	4	2	4	3	4	3	3	65
R18	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	70
R19	2	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	67
R20	3	3	4	2	4	3	4	1	3	1	2	4	4	63
R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	70
R22	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
R23	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	61
R24	1	3	2	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	61
R25	4	3	4	3	2	3	3	1	2	3	1	3	2	58
R26	3	2	4	1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	67
R27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	74
R28	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	69
R29	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	73
R30	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	1	69
R31	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	70
rhitung	0,38639	0,36512	0,38832	0,35743	0,57712	0,37067	0,43323	0,44178	0,4845	0,61599	0,42987	0,39464	0,36711	
rtabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	
keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
varians	0,98065	0,44516	0,78065	0,5785	0,83656	0,67957	0,95699	0,78925	0,74624	0,70323	0,92903	0,93118	1,13979	34,8258

Hasil Ui Reliabilitas Cronbach Alpha

Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
0,756	Tinggi

Lampiran

Tata cara perhitungan statistik Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 4 Sungai Kanan Labuhan Batu Selatan.

A. Rekapitulasi Data Variabel X (Bermain *Game Online*)

Skor maksimum dan skor minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel X (Bermain *Game Online*) secara acak, yaitu:

76	67	72	73	58	80	65	74	80
61	64	70	64	59	80	64	80	75
61	64	78	76	77	53	62	62	62
78	75	75	72					

Skor Maksimum dan Minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel X (Bermain *Game Online*) secara runtun dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu:

53	58	59	61	61	62	62	62	64
64	64	64	65	67	70	72	72	73
74	75	75	75	76	76	77	78	78
80	80	80	80					

Nilai Tertinggi= 80

Nilai Terendah= 53

Rentang= Nilai Tertinggi-Nilai Terendah

$$= 80-53$$

$$= 27$$

Kelas= $1+3,3 \log n$

$$= 1+3,3 \log 31$$

$$= 1+3,3 (1,49)$$

$$= 1+4,917$$

$$= 5,917$$

Dibulatkan menjadi= 6

Panjang Kelas (i)= $\frac{R}{K}$

$$= \frac{27}{6} = 4,5$$

Dibulatkan menjadi= 5

Tabel Frekuensi Bermain *Game Online*

Interval	Frekuensi	X	Fx
75-80	12	78	936
69-74	5	72	360
63-68	6	65	390
53-62	8	58	464
I= 5	N= 31		$\sum Fx= 2150$

$$\text{Mean} = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{2150}{31}$$

$$= 69,355$$

Dibulatkan menjadi= 69,36

Median= 72, karena banyaknya data ganjil yaitu 31 diambil dari data tengah.

Modus = 80

Standar Deviasi = 9,846

B. Rekapitulasi Data Variabel Y (Motivasi Belajar)

Skor maksimum dan skor minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel Y (Motivasi Belajar) secara acak, yaitu:

66	69	70	66	69	70	66	61	62
59	75	54	60	77	60	67	65	70
67	63	70	78	61	61	58	67	74
69	73	69	70					

Skor Maksimum dan Minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel Y (Motivasi Belajar) secara runtun dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu:

54	58	59	60	60	61	61	61	62
63	65	66	66	66	67	67	67	69
69	69	69	70	70	70	70	70	73
74	75	77	78					

Nilai Tertinggi= 78

Nilai Terendah= 54

Rentang= Nilai Tertinggi-Nilai Terendah

$$= 78-54$$

$$= 24$$

Kelas= $1+3,3 \log n$

$$= 1+3,3 \log 31$$

$$= 1+3,3 (1,49)$$

$$= 1+4,917$$

$$= 5,917$$

Dibulatkan menjadi= 6

Panjang Kelas (i)= $\frac{R}{K}$

$$= \frac{24}{6} = 4$$

Dibulatkan menjadi= 5

Tabel Frekuensi Motivasi Belajar

Interval	Frekuensi	X	Fx
71-78	5	75	375
66-70	15	68	1020
61-65	6	63	378
54-60	5	57	285
I= 5	N= 31		$\sum Fx= 2058$

Mean = $\frac{\sum fx}{n}$

$$= \frac{2058}{31}$$

$$= 66,387$$

Dibulatkan menjadi = 66,39

Median = 67, karena banyaknya data ganjil yaitu 31 diambil dari data tengah.

Modus = 70

Standar Deviasi = 7,376

1. Regresi Linear Sederhana:

$$Y = a + bx$$

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\ &= \frac{(2066)(151923) - (2157)(143810)}{31(151923) - (2157)^2} \\ &= \frac{3674748}{56.964} = 64,511 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{4.458.110 - 4.456.362}{4.709.613 - 4.652.649} \\ &= \frac{1.748}{56.964} \\ &= 0,306 \end{aligned}$$

2. Korelasi *product moment*

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{31 \cdot 143810 - (2157) \cdot (2066)}{\sqrt{\{31 \cdot 151923 - (2157)^2\} \{31 \cdot 142740 - (2066)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{4458110 - 4456362}{\sqrt{\{4709613 - 4652649\} \{4424940 - 4268356\}}} \\ r_{xy} &= \frac{1748}{\sqrt{56964 \cdot 156584}} \\ r_{xy} &= \frac{1748}{\sqrt{8919650976}} \\ r_{xy} &= \frac{1748}{944439038} = 0,1850834198 \\ r_{xy} &= 0,185 \end{aligned}$$

3. Uji t

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,185\sqrt{31-2}}{\sqrt{1-(0,185)^2}}$$

$$t = \frac{0,185\sqrt{29}}{\sqrt{1-0,034225}}$$

$$t = \frac{0,185 (5,4)}{\sqrt{0,965775}}$$

$$t = \frac{0,9}{0,98}$$

$$t = 0,918$$

Dokumentasi Penyebaran Angket







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximilli (0634) 24022

Nomor : B 1105 /Un.28/E.1/PP. 00.9/02/2022

Lamp : -

22 Februari 2023

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Rayendriani Fahmei Lubis, M.Ag.
2. Dwi Maulida Sari, M.Pd.

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
NIM : 1820100087
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan.


Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001

an. Ketua Program Studi PAI
Sekretaris Program Studi PAI


Dwi Maulida Sari, M. Pd.
NIP 19930807 201903 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1151 /Un.28/E.1/TL.00/02/2023
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Sungai Kanan
Labuhan Batu Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
Nim : 1820100087
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Tapian Nadenggan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhan Batu Selatan**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 24 Februari 2023

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., MA
NIP 19801224 200604 2 00



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN



UPTD. SMP NEGERI 4 SUNGAI KANAN

Jl. Tapian Nadenggan Desa Batang Nadenggan Kecamatan Sungai Kanan

Telp. (0624) E-Mail : smpnegeri4.selkanan@gmail.com

Kabupaten Labuhanbatu Selatan 21465

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.3/ *15* /SMPN4/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : DARWIN SIR, SE.M.Pd
NIP : 196911102012121006
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : UPTD. SMP Negeri 4 Sungai Kanan
Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Memberikan izin kepada :

Nama : Agustri Anna Sari Siregar
Nim : 1820100087
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Tapian Nadenggan.

Untuk melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 4 Sungai Kanan, dalam rangka menyelesaikan Skripsi dengan Judul : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa UPTD. SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan

Demikian Surat izin ini kami berikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Tapian Nadenggan, 28 Pebruari 2023
Kepala SMP Negeri 4 Sei Kanan



DARWIN SIR, SE. M.Pd
NIP. 19691110 201212 1 006