

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 03
TANJUNGSARI KECAMATAN PEMALANG
KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

FARAH FALASIFAH
NIM. 2117044

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2021**

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 03
TANJUNGSARI KECAMATAN PEMALANG
KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

FARAH FALASIFAH
NIM. 2117044

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2021**

SURAT PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **FARAH FALASIFAH**

Nim : **2117044**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI
SD NEGERI 03 TANJUNGSARI KECAMATAN
PEMALANG KABUPATEN PEMALANG**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 18 Oktober 2021

Yang menyatakan,



FARAH FALASIFAH
NIM. 2117044

Triana Indrawati, M.A
Perum Klaster Satria Medono Blok K No. 9
Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Farah Falasifah

Kepada
Yth. Dekan FTIK IAIN Pekalongan
c.q. Ketua Jurusan PAI
di
PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama	:	Farah Falasifah
NIM	:	2117044
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 03 TANJUNGSARI KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 15 Oktober 2021
Pembimbing



Triana Indrawati, M.A.
NIP. 198707142015032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.iainpekalongan.ac.id email: fik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
mengesahkan skripsi Saudara :

Nama : **FARAH FALASIFAH**

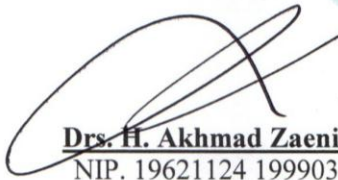
NIM : **2117044**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI
SD NEGERI 03 TANJUNGSARI KECAMATAN
PEMALANG KABUPATEN PEMALANG**

telah diujikan pada hari Selasa tanggal 26 Oktober 2021 dan telah dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai bagaian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I


Drs. H. Akhmad Zaeni, M.Ag
NIP. 19621124 199903 1 001

Penguji II


Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd
NIP. 19900528 201903 2 014

Pekalongan, 01 November 2021

Disahkan oleh




Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, dengan mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, ayahanda tercinta bapak Supardi dan ibunda tercinta Arlis Umayah, semoga selalu sehat wal afiyat, selalu dalam lindungan-Nya, dan senantiasa diberikan panjang umur, yang selalu membimbing dan mendoakan saya disetiap sujud, restu dan ridhomu adalah semangat hidupku dalam meraih cita. Dan adek saya Zakkiya Istigfaroh yang selalu memberikan dukungan dan semangat yang tidak pernah berhenti.
2. Ibu Triana Indrawati, M.A selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak untuk ruang dan waktunya selama proses penyusunan skripsi.
3. Segenap pengajar, staff, serta siswa-siswi SD Negeri 03 Tanjungsari yang telah bersedia mambantu penulis menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar HMJ PAI IAIN Pekalongan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang senantiasa menyemangati dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku (Widia Pancawati, Titin Setiorini, S.Pd. Khomsatun Rosalina, Yunita Griti Nur ‘Aeni, Minkhatul Izzah, Fiki Hidayah Eka Irmianti, Yesi Oktaviani, dan Rizki Farah Handayanti) yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam suka maupun duka.
6. Almamater tercinta IAIN Pekalongan yang saya banggakan dan yang telah memberikan pengalaman yang begitu berharga.

MOTTO

وَمَنْ جَاهِدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”

(Q.S. Al-Ankabut: 6)

ABSTRAK

Falasifah, Farah, 2021. Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Triana Indrawati, M.A.

Kata Kunci : *Game Online*, Motivasi Belajar

Game yang menjadi salah satu aktivitas seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur. Banyak waktu dihabiskan oleh siswa untuk bermain *game online* sehingga menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah, pemakaian *game online* yang melampaui batas mengganggu proses belajar jadi motivasi belajar siswa sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari. Motivasi belajar mempunyai peran yang bermanfaat dalam proses belajar. Tanpa motivasi, proses pembelajaran akan sulit mencapai kesuksesan yang optimum.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimana bermain *game online* pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang?, 2) Bagaimana motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang?, 3) Adakah pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang? Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bermain *game online* pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. 2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. 3) Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menghasilkan analisis yang menggunakan analisis statistik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode penyebaran angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi yang dipilih yaitu sebanyak 60 siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis *regresi linier sederhana*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis data pengaruh bermain game online dikategorikan cukup baik, hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata sebesar 22,11 yang terletak pada interval distribusi frekuensi 21-22. Hasil data motivasi belajar siswa dikategorikan cukup baik, dengan hasil rata-rata 45,48 yang terletak pada interval distribusi frekuensi 45-49. Selain itu adanya pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI adalah 0,1 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI sebesar 0,1%, Sedangkan sisanya 0,99 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah swt yang telah memberikan kesempatan, kekuatan, kenikmatan, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 03 TANJUNGPURA KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG”**. Kemudian sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung Muhammad saw beserta keluarga, sahabat dan semua umatnya hingga akhir zaman.

Saya telah banyak mendapat dan menerima bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Untuk itu saya menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor IAIN Pekalongan yang telah memberikan izin peneliti menyelesaikan studi S1 Pendidikan Agama Islam.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Salafudin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
4. Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan positif terhadap peneliti.
5. Ibu Triana Indrawati, M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan sangat baik.
6. Para Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu dalam administrasi dan mempermudah dalam penyelesaian skripsi..

7. Segenap pengajar di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang yang telah bersedia membantu penulis menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman PAI, dan saudara peneliti yang selalu memberi masukan dan arahan.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah swt dan mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan makna dan manfaat bagi pembaca.

Pekalongan, 18 Oktober 2021

Peneliti



FARAH FALASIFAH
NIM. 2117044

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Game Online	9
a. Pengertian <i>Game Online</i>	9
b. Ciri-Ciri <i>Game Online</i>	10
c. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	11
d. Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	11
e. Situs-Situs <i>Game Online</i>	13
f. Pengaruh Positif dan Negatif yang Ditimbulkan <i>Game Online</i>	14
g. Upaya Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	19

h. Indikator <i>Game Online</i>	20
2. Motivasi Belajar.....	20
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	20
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	21
c. Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	23
d. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	23
e. Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	24
f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar.....	24
g. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	25
h. Peranan Motivasi dalam Belajar.....	26
i. Bentuk- Bentuk Motivasi di Sekolah.....	27
j. Indikator Motivasi Belajar.....	29
3. Pendidikan Agama Islam dan Ruang Lingkupnya.....	31
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	31
b. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	32
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	32
d. Analisis Muatan Materi PAI.....	34
4. Pandemi Covid-19 dan Dampak Pandemi dalam Bidang Pendidikan.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Variabel Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	48
F. Uji Instrumen.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	58
1. Profil SD Negeri 03 Tanjungsari Kec/Kab. Pematang.....	58
2. Data Guru SD Negeri 03 Tanjungsari.....	60
3. Data Siswa SD Negeri 03 Tanjungsari.....	60
4. Sarana dan Prasarana.....	62
5. Struktur Organisasi SD Negeri 03 Tanjungsari	63
B. Analisis Data.....	64
1. Analisis Instrumen Penelitian	64
a. Uji Validitas	64
b. Uji Reliabilitas.....	70
c. Uji Normalitas	71
d. Uji Linearitas	72
e. Uji Homogenitas.....	73
2. Analisis Uji Hipotesis	74
C. Pembahasan	83
1. Analisis bermain <i>game online</i> pada masa pandemi COVID-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang (Uji Statistik Variabel X)	83
2. Analisis motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi COVID-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang (Uji Statistik Variabel Y)	88
3. Analisis pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap motivasi Belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi COVID-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pematang Kabupaten Pematang.....	92

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	94
B. Saran-saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Angket Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI	51
Tabel 4.1	Data Guru SD Negeri 03 Tanjungsari.....	60
Tabel 4.2	Data Siswa SD Negeri 03 Tanjungsari.....	61
Tabel 4.3	Sarana Prasarana SD Negeri 03 Tanjungsari	62
Tabel 4.4	Data Angket Pengaruh Game Online Setelah Uji Validitas.....	64
Tabel 4.5	Data Angket Pengaruh Game Online Setelah Uji Validitas	66
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Angket Pengaruh Bermain Game Online SPSS	69
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa	69
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas Angket Pengaruh Bermain Game Online SPSS	71
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa	71
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI SPSS	72
Tabel 4.11	Hasil Uji Linieritas Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pealajar PAI SPSS.....	73
Tabel 4.12	Hasil Uji Homogenitas Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pealajar PAI SPSS	74
Tabel 4.13	Koefisien Regresi Linier Sederhana.....	75
Tabel 4.14	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana SPSS	78
Tabel 4.15	Koefisien Determinasi atau R Square SPSS	82

Tabel 4.16	Distribusi Frekuensi Data Variabel X	85
Tabel 4.17	Distribusi Frekuensi Data Variabel Y	91

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	44
Bagan 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri 03 Tanjungsari.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket

Lampiran 4 Lembar Angket

Lampiran 5 Data Siswa

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas

Lampiran 7 Dokumentasi

Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekolah, siswa menyukai hal-hal yang bersifat permainan. Salah satunya permainan yang memiliki kejuaraan tersebut siswa semakin tertantang untuk menjadi lebih baik dalam permainan. *Game online* merupakan permainan teknologi modern yang digunakan menggunakan jaringan internet melalui Handphone. Karena dalam *game online* tersebut memiliki banyak permainan sehingga membuat siswa sangat menyukai game ini.

Game online ini memiliki kemampuan yang membuat siswa tersebut lebih puas untuk bermain dari pada belajar. Kini banyak siswa yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik melakukannya di rumah ataupun di warnet.¹ Dengan kondisi yang seperti ini dibuktikan bahwa dengan adanya *game online* ini cenderung siswa menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan dengan belajar. *Game online* mempunyai daya tarik tersendiri yang bisa mempengaruhi siswa agar selalu bermain dibandingkan dengan belajar, disitulah siswa akan merasakan ketagihan dengan adanya *game online* tersebut sehingga tugas yang disampaikan oleh guru menjadi terbelengket.²

¹ Nikma Pujiana Safitri, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah", *Skripsi Sarjana Pendidikan* (Lampung: Perpustakaan IAIN METRO, 2019), hlm. 1-2.

² Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Skripsi Sarjana Pendidikan* (Salatiga: Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana, 2020), hlm. 116.

Mata pelajaran PAI tersebut sangat bermanfaat bagi siswa, karena di dalamnya menjelaskan mengenai pendidikan Islam orangtua atau guru yang berusaha secara sadar mendidik anak-anaknya sampai bisa menjadi pribadi yang lebih utama sesuai dengan ajaran agama Islam. Pada saat ini siswa jarang sekali melakukan sholat dan mengaji karena terlalu fokus bermain *game online*.

Pandemi Covid-19 merupakan peristiwa menyebarnya penyakit koronavirus 19 yang berasal dari kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019. Virus ini diduga penyebarannya melalui percikan pernapasan (droplet) selain melalui percikan penapasan biasanya virus ini menyebar dengan menyentuh permukaan benda yang sudah terkontaminasi dengan orang yang sudah terkena dengan virus ini. Orang yang terkena virus ini mempunyai gejala umum diantaranya demam, batuk, dan sesak napas. Langkah-langkah untuk pencegahan dari virus ini di antaranya dengan mencuci tangan, menutup mulut saat batuk, menjaga jarak dengan orang lain.³

Dampak covid-19 terhadap dunia pendidikan sangat besar dan dirasakan oleh guru, peserta didik, dan orang tua. Akibatnya adanya penutupan sekolah maka dari itu pemerintah memutuskan proses belajar mengajar tidak tatap muka atau langsung melainkan online atau daring. Permasalahan guru saat mengajar daring berdampak pada siswa, pelajaran yang biasanya di sampaikan secara langsung dengan tatap muka dan kini harus berbanding terbalik dengan belajar di rumah. Apalagi dengan melihat kemampuan siswa yang berbeda

³ Idah Wahidah dkk, "Pandemik Covid-19: Analisis Perencanaan Pemerintahan dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan", (Jawa Barat: *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, Vol. 11, No. 3, Desember 2020), hlm. 179-180.

serta daya serap masing-masing siswa pasti berbeda dan berdampak pada motivasi siswa dalam pembelajaran.⁴

Selanjutnya tanggung jawab orangtua menjadi bertambah dan sekaligus menjadi guru bagi anaknya selama proses pembelajaran daring, dan orang tua harus memperhatikan anaknya agar dalam proses pembelajaran daring itu terlaksana dengan baik agar anaknya tersebut tidak diam-diam bermain game online karena apabila sudah kecanduan dalam bermain *game online* pasti mengalami perubahan perilaku. Banyak waktu dihabiskan oleh siswa untuk bermain *game online* sehingga menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah, pemakaian *game online* yang melampaui batas mengganggu proses belajar jadi motivasi belajar siswa sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari. Motivasi belajar siswa waktu ini semakin kompleks dalam *game online* yang berkembang dilingkungan masyarakat ataupun lingkungan sekolah.⁵

Motivasi belajar tampak dari luar ataupun pada diri murid. Biasanya dorongan yang tampak dari luar seperti konselor, orangtua, guru dan lain-lain. dan motivasi yang tampak dari dalam biasanya seperti dalam diri kita yang disebabkan karena ingin menggapai cita-cita yang siswa tersebut impikan.⁶

Motivasi belajar mempunyai peran yang bermanfaat dalam proses belajar. Pelajar yang tidak dibekali dengan dorongan belajar maka akan

⁴ Mastura dan Rustan Santaria, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru dan Siswa”, (Sulawesi Selatan: *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, Agustus, 2020), hlm. 289-290.

⁵ Cut Rosi Dyanti, Intan Safiah, Rosma Elly, “Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 (Banda Aceh: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, Vol. 2, No. 1, Februari 2017, hlm. 140

⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 320 .

kesulitan untuk menyerap inti pelajaran dibanding dengan siswa yang sudah mempunyai motivasi karena apabila siswa sudah memiliki motivasi tersebut maka akan terlihat berbeda.⁷

Pada saat di kelas khususnya dalam mata pelajaran PAI siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan guru juga kurang memperhatikan siswanya sehingga siswa tersebut menjadi malas untuk belajar. Peristiwa ini terlihat sebenarnya siswa tersebut kurang bersemangat untuk belajar dan guru harus memotivasi siswanya agar tidak malas saat belajar disekolah.⁸

Game online membuat para pecandunya akan terus tertantang, orang yang sering bermain *game online* akan merasa ketergantungan, apabila tidak bisa mengontrol jadi siswa tersebut akan lupa dan akhirnya menjadi lupa belajar.

Dari hasil penelitian terlihat beberapa siswa mengalami pergantian tingkah laku dan dorongan belajarnya berkurang terutama pada mata pelajaran PAI, peneliti mengamati bahwa siswa saat belajar di rumah ataupun di sekolah lebih senang bermain *game* dibandingkan dengan belajar. Hal ini dikarenakan siswa terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan. Ketika siswa belajar di rumah, orangtua kurang memberi perhatian kepada anaknya sehingga anak tersebut malas untuk belajar di rumah akibat yang dirasakan ialah mereka

⁷ Laila Hamidah, "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI", *Skripsi Sarjana Pendidikan* (Bandung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Gunung Djati, 2019), hlm. 8.

⁸ Ayu Setianingsih, "*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung", *Skripsi Sarjana Pendidikan* (Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hlm. 38-40.

tidak bisa memilah waktu mereka sehingga lalai dalam menyelesaikan kewajiban yang diberikan oleh pendidik dan menunda-nunda kewajiban yang dikasihkan oleh pendidik juga, sehingga motivasi belajar yang ada pada diri mereka akan berkurang. Meskipun demikian, ternyata dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah terhambat dengan adanya *game online*, anak-anak yang bersekolah di SD Negeri 03 Tanjungsari cenderung mempunyai kebiasaan bahkan menjadikan *game online* sebagai hobi mereka.

Game online sebagian besar menyita waktu luang sedangkan waktu luang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan selain bermain game misalnya belajar ataupun hal lainnya. Realita yang terjadi di sekolah tersebut peserta didik lebih cenderung asik dan respon terhadap gamenya dari pada saat pembelajaran, peserta didik saat pembelajaran dimulai cenderung pasif dan tidak mempunyai semangat. Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 03 TANJUNGSARI KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat bermain *game online* pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang?
3. Adakah pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat bermain *game online* pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.
3. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.

D. Manfaat Penelitian

Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berharap dapat menambah wawasan peneliti, dapat menjadi salah satu bahan referensi tentang hal yang berhubungan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan dapat menjadi pelajaran akan pengaruh negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PAI, sehingga siswa dapat mengatur waktu secara bijak antara bermain *game online* dan kegiatan belajar.

b. Bagi guru

Untuk memberikan pengetahuan dan ilmu teknologi kepada siswa, terkait hal-hal yang perlu diperhatikan kepada siswa agar tidak kecanduan bermain *game online*.

c. Bagi peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan ketrampilan dan wawasan secara kritis serta sebagai tambahan referensi dalam membuat karya tulis ilmiah, juga sebagai kontribusi nyata dalam dunia pendidikan.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri atas halaman sampul luar, halaman judul, pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, transliterasi, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
2. Bagian inti, terdiri atas:
 - a. Bab I Pendahuluan, di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.
 - b. Bab II Landasan Teori, di dalamnya terdapat deskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.
 - c. Bab III Metode Penelitian, di dalamnya terdapat jenis dan pendekatan, tempat dan waktu pelaksanaan, variabel penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen, dan teknik analisis data.
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, di dalamnya terdapat data hasil penelitian, analisis data, pembahasan.
 - e. Bab V Penutup, di dalamnya terdapat simpulan dan saran.
3. Bagian akhir, terdiri atas daftar pustaka dan lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang” adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh tingkat bermain *game online* di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang pada kategori cukup baik. hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata sebesar 22,11 yang terletak pada interval distribusi frekuensi 21-22. maka dapat diketahui bahwa pengaruh tingkat bermain *game online* di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang adalah cukup baik.
2. Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang pada kategori cukup baik. hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata sebesar 45,48 yang terletak pada interval distribusi frekuensi 45-49. maka dapat diketahui bahwa pengaruh tingkat bermain *game online* di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang adalah cukup baik.
3. Pengaruh tingkat bermain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang adalah 0,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh sebesar 0,1%

antara pengaruh tingkat bermain game online terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada masa pandemi covid-19 di SD Negeri 03 Tanjungsari Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Sedangkan sisanya 99,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti prestasi belajar, minat belajar, perilaku siswa dalam bermain game, sikap belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain :

1. Bagi Guru PAI

- a. meningkatkan pengawasan kepada siswa dalam pembelajaran untuk lebih baik lagi, sehingga siswa memiliki motivasi belajar lebih maksimal lagi.
- b. Harus memperhatikan kebutuhan anak terutama kepada murid yang memiliki motivasi belajar rendah dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk belajar yang baik, memberikan bimbingan kesulitan belajar dan lain-lain sehingga seluruh siswa akan memiliki motivasi belajar yang sama-sama tinggi.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya lebih meningkatkan keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah, karena hal ini bisa mempengaruhi motivasi belajar.
- b. Siswa hendaknya mengurangi kebiasaan bermain game online karena dapat memberikan dampak negatif baik secara fisik, kognitif dan sosial.

3. Bagi Orangtua

- a. Agar lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya.
- b. Selalu menjadi motivator anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Shofyana Ana Nur. 2017. “Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X XMK 17 Magelang”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dyanti, Cut Rosi, Intan Safiah, Rosma Elly. 2017. “Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. Vol. 2. No. 1.
- Efendi, Azwar dan T. Romi Marnelly. 2014. “Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau (Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental *Playstation* (Ps) Farel *Game Station* di Jalan Manyar Sakti)”. *Jurnal Jom FISI*. Vol. 1. No. 2.
- Elmirawati dkk. 2013. “Hubungan Antara Aspirasi Siswa dan Dukungan Orangtua dengan Motivasi Belajar serta Implikasinya Terhadap Bimbingan Konseling” , Sumatera Barat: Konselor: *Jurnal Ilmiah Konseling*, Vol. 2. No. 1.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Hamidah, Laila. 2019. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Bandung: Universitas Islam Negeri Gunung Djati.
- Istiqomah, Kholifah. 2016. “Dampak *Game* Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)”, *Skripsi Sarjana Pendidikan Semarang* : UIN Walisongo.
- Lebho, Maria Agustina dkk. 2020. “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja”. Universitas Nusa Cendana: *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol. 2. No. 2.
- Mastura dan Rustan Santaria. 2020. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru dan Siswa”. Sulawesi Selatan: *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. Vol. 3. No. 2.
- Muslim. 2019. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Semarang : UIN Walisongo.
- Nisrinafatin. 2020. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Padli, Zul. 2018. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Pratama, Ruby Anggara. 2020. “Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan”. *Jurnal JNC*. Vol. 3. Issue 2.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2017. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ramdani, Nur Fadilah. 2018. “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Makassar : Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IMB SPSS)*,. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Sa’dullah, Muhammad. 2020. “Pandemi Covid-19 dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Tesis Magister Pendidikan Agama Islam*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Safitri, Nikma Pujiana. 2019. “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Lampung: IAIN Metro.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setianingsih, Ayu. 2018. “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Siregar, Hapni Laila dkk. 2021. “Analisis Muatan Materi Pendidikan Agama Islam dan Pengaruhnya terhadap Akhlak Siswa SMA di Padang Sidempuan”. Laporan Hasil Research Grant. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2011. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Cet. II. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna dan Poly Endrayanto. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Salafudin. 2009. *Statistika Terapan Untuk Penelitian Sosial*. Pekalongan: Stain Press.
- Tirmawati. 2016. “Pengaruh Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga Bagi Pengaruh Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga Bagi Pelaku Pernikahan Dini terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Lanci Jaya Kecamatan Manggalewa Kabupaten Dompu NTB”. Skripsi Sarjana Pendidikan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wahidah, Ida dkk. 2020. “Pandemik Covid-19: Analisis Perencanaan Pemerintahan dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan”. Jawa Barat: *Jurnal Manajemen dan Organisasi*. Vol. 11. No. 3.

Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Psikologi Pendidikan*. Magelang: UMM Press.

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusun Instrumen Penelitian*. Cet. 1.
Yogyakarta : Pustaka Pelajar.