

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP N 02 TIRTO
PEKALONGAN**

SKRIPSI

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

Oleh :

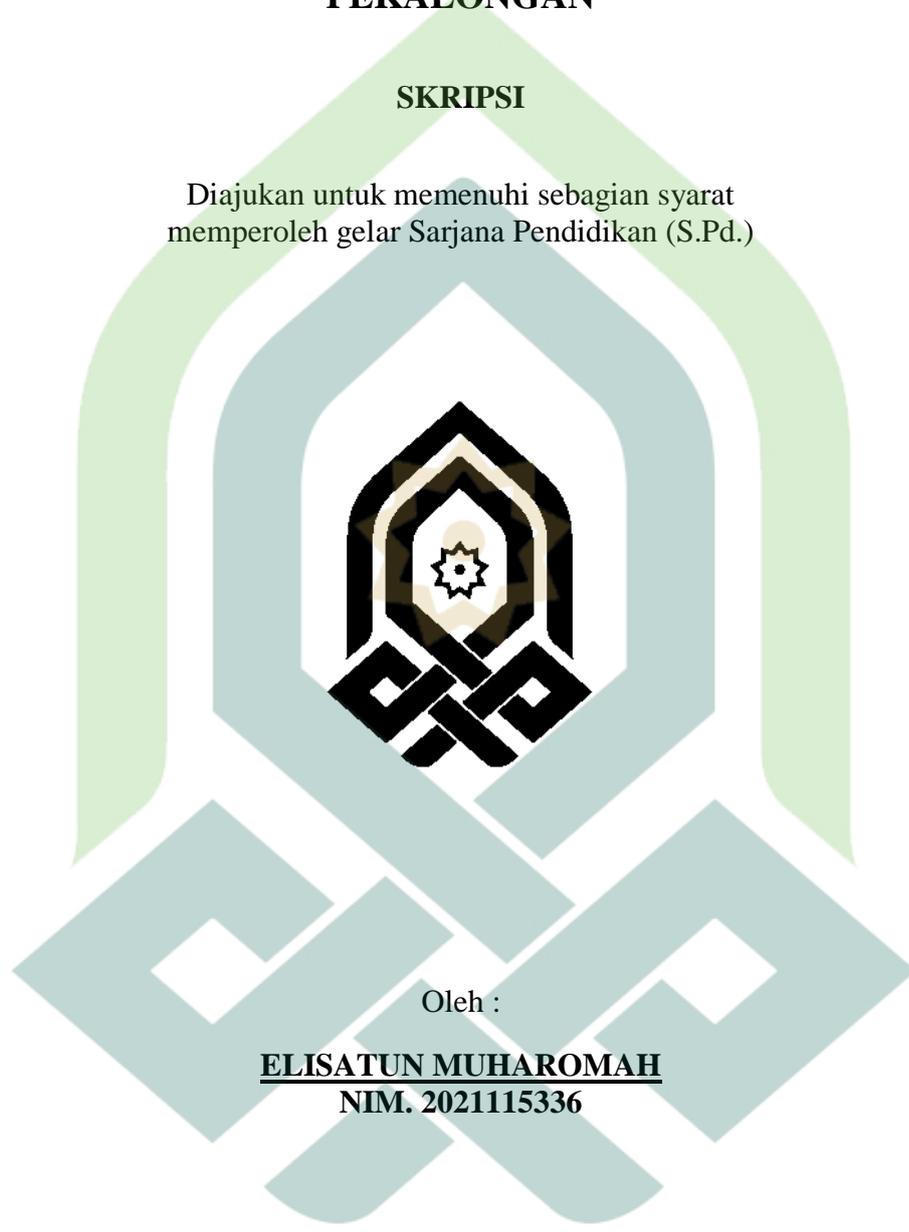
ELISATUN MUHAROMAH
NIM. 2021115336

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP N 02 TIRTO
PEKALONGAN**

SKRIPSI

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



Oleh :

ELISATUN MUHAROMAH
NIM. 2021115336

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELISATUN MUHAROMAH

Nim : 2021115336

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Angkatan : 2015

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI SMP N 02 TIRTO PEKALONGAN” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuatkan dengan sebenar-benarnya, apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata plagiat, penulis bersedia mendapatkan sanksi akademik dicabut gelarnya.

Pekalongan, 28 Oktober 2019

Yang Menyatakan



ELISATUN MUHAROMAH
2021115336

Aris Nurkhamidi M, Ag
Jln. WR, Supratman Gg. 13/18 Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Pekalongan, 10 Oktober 2019

Lamp. : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Elisatun Muharomah

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

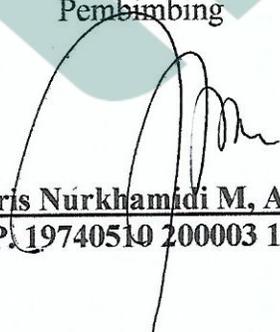
Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Elisatun Muharomah
NIM : 2021115336
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP
N 02 TIRTO PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudara tersebut segera dimunaqosahkan.
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakanebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing


Aris Nurkhamidi M, Ag.
NIP. 19740510 200003 1 001

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan No.52 Rowolaku, Kajen, Pekalongan Telp. 085728204134
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id//Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

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

Nama : **ELISATUN MUHAROMAH**
NIM : **2021115336**
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP N 02 TIRTO
PEKALONGAN.**

Telah diujikan pada hari Selasa tanggal 05 November 2019 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag

NIP. 19730112 200003 1 001

A. Tabiin, M.Pd.

NITK. 19870406 2016 08 D1 108



Pekalongan, 11 November 2019
Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag

NIP. 19730112 200003 1 001



PERSEMBAHAN

1. Kupanjatkan puji syukur kepada Allah Swt, atas ridho-Nya maka skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Untuk kedua orang tuaku yakni Bapak Yatin dan Ibu Matoyah, kakakku Danang Bagus Pamuji dan adikku tercinta Akbar Arif Syafarullah yang sudah mendukungu sepenuhnya baik moral maupun spiritual.
3. Untuk teman-teman teristimewa PPL SMP N 02 Tirto Pekalongan dan KKN 45 Desa Cikadu Pemalang yang telah memberi inspirasi, kebersamaan dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Untuk Bapak Aris Nurkhamidi, M.Ag, selaku dosen pembimbing, yang dengan telaten membimbing penulisan karya ini.
5. Untuk Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, khususnya dosen pengajar Pendidikan Agama Islam yang telah membagi banyak ilmu dan pengalamannya.
6. Kuucapkan terimakasih untuk Bapak Kepala Sekolah beserta jajarannya dan siswa SMP N 02 Tirto Pekalongan yang sudah menyediakan waktu dan memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian.
7. Terima kasih teman-teman seperjuangan angkatan 2015 IAIN Pekalongan.
8. Almamater tercinta IAIN Pekalongan, kampus tempat membina ilmu yang saya banggakan.



MOTTO

من أراد الدّنيا فعليه بالعلم، ومن أراد الآخرة فعليه بالعلم، ومن أراد هما فعليه بالعلم

“Barang siapa yang menghendaki kebahagiaan di dunia maka dengan ilmu, barang siapa menghendaki kebahagiaan di akhirat maka dengan ilmu, barang siapa menghendaki kebahagiaan di dunia dan di akhirat maka dengan ilmu

ABSTRAK

Muharomah, Elisatun. 2021115336. 2019. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing : Aris Nurkhamidi, M.Ag

Kata Kunci: *game online* dan motivasi belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer. *Game online* memiliki pengaruh terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja, yang kebanyakan dari mereka masih sekolah dan belajar, dalam belajar diketahui ada satu perangkat jiwa yang harus diperhatikan dalam hal ini adalah motivasi. Guru selalu memberikan motivasi pembelajaran kepada peserta didik. Namun terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana penggunaan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan, (2) bagaimana motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan, (3) Adakah pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan, (2) Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan, (3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Adapun variable independennya adalah Penggunaan *Game Online*, variable dependennya adalah Motivasi Belajar siswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 36 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan metode angket dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan rumus analisis *regresi linear sederhana*

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil analisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar baik pada tingkat signifikansi 5% maupun 1%., sehingga H_0 diterima H_a ditolak.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah Swt. yang senantiasa selalu memberikan hidayah, petunjuk dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP N 02 TIRTO PEKALONGAN ”. Salawat dan salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang menekankan kepada umatnya untuk belajar terus menerus sepanjang hayat dan berbagi ilmu dan pengalaman kepada sesama.

Alhamdulillah berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya Skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih peneliti ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag, selaku Rektor IAIN Pekalongan, yang telah memimpin segenap Civitas Akademika IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
3. Bapak M. Yasin Abidin, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Pekalongan.



4. Bapak Aris Nurkhamidi, M.Ag, selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Nur Kholis, M.Ag, selaku dosen wali yang senantiasa memberi nasihat dan motivasi.

Ada hasil di setiap proses, ada kemudahan dibalik kesulitan dan ada kemuliaan di setiap ujian, peneliti menyadari dengan setulus-tulusnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi peningkatan kualitas penelitian yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin ya rabbal alamin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 28 Oktober 2019

Peneliti

ELISATUN MUHAROMAH
NIM. 202115336

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERNYATAAN	II
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
HALAMAN MOTTO	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Metode Penelitian	18
G. Sistematika Penulisan	22
BAB II LANDASAN TEORI PENGGUNAAN <i>GAME ONLINE</i> DAN MOTIVASI BELAJAR	
A. Deskripsi Teori	22



1. Penggunaan <i>Game Online</i>	22
a. pengertian <i>Game Online</i>	22
b. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	24
c. Dampak <i>Game Online</i>	25
2. Motivasi Belajar.....	30
a. Pengertian Motivasi Belajar	30
b. Tujuan dan Macam-macam Motivasi.....	34
c. Fungsi Motivasi dalam Belajar	39
d. Teori Motivasi Belajar	43
e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar	48
BAB III Metode Penelitian	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Variabel Penelitian	52
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	53
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian dan Instrumen	55
G. Estimasi Validitas dan Reabilitas Instrumen	59
H. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	63
1. Profil SMP N 02 Tirto Pekalongan	63
2. Laporan Hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	66
B. Analisa Data	67
1. Data Hasil Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	67

2. Data Hasil Angket Motivasi Belajar	73
3. Uji Normalitas Data	78
4. Estimasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen	80
C. Pembahasan	
a. Analisis Pendahuluan	87
b. Analisis Uji Hipotesis	98
c. Analisis Lanjut	98
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	102
B. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SARAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Jawaban	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	58
Tabel 4.1 Tenaga Kependidikan	66
Tabel 4.2 kualifikasi Pendidik	66
Tabel 4.3 Data Siswa	67
Tabel 4.4 Skor Skala Jawaban	68
Tabel 4.5 Skor Jawaban Skala	69
Tabel 4.6 Jawaban Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	69
SMP N 02 Tirto Pekalongan.....	70
Tabel 4.7 Hasil Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	70
SMP N 02 Tirto Pekalongan	71
Tabel 4.8 Skor Skala Jawaban	75
Tabel 4.9 Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa	75
SMP N 02 Tirto Pekalongan	75
Tabel 4.10 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	75
SMP N 02 Tirto Pekalongan	77
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data	80
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas vatiabel X	82
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Variabel Y	83





Tabel 4.14 Index Koefisien Reliabilitas	86
Tabel 4.15 Reliabilitas Statistik Variabel X	86
Tabel 4.16 Reliabilitas Statistik Variabel Y	87
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Deskriptif Presentase Variabel X	89
Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Deskriptif Presentase Variabel Y	92
Tabel 4.19 Koefisien Analisis Regresi Linear Sederhana	94
Tabel 4.20 Koefisien Dependen Variabel Motivasi Belajar	97
Tabel 4.21 Nilai t	100
Tabel 4.22 Koefisien Determinasi	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir 13





DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Bukti Penelitian
- Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket
- Lampiran 5 : Angket Penelitian
- Lampiran 6 : Tabel Distribusi T
- Lampiran 7 : Blangko Bimbingan
- Lampiran 8 : Dokumentasi Foto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi menempati peran yang sentral, karena hampir seluruh bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran yang sangat strategis dalam kehidupan sehari-hari, baik dibidang pendidikan, pekerjaan maupun hiburan, dalam bidang hiburan misalnya, menciptakan *game* dengan beragam bentuk dan model yang dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Namun sebaliknya, jika digunakan oleh orang jahat yang berniat merugikan pihak lain, maka jadilah internet sebagai alat kejahatan yang berbahaya. Kasus penyebaran virus “I LOVE YOU” misalnya, jumlah korban yang terserang hampir separuh dari pengguna internet pada waktu itu. Kerugian yang diderita korban sulit terukur besarnya, karena korban sulit teridentifikasi disebabkan lokasinya tersebar di seluruh dunia.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmupengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *video games* dan

¹Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 59-73.

online games. Keberadaan *video game* dan *games online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan.

Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya. Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *nitendo*, *sega*, dan *game online*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*. Menurut *Young game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Game dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti *video game*) kerana pemain itu bias berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.² Dengan adanya *game online* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja, yang kebanyakan dari mereka masih sekolah dan belajar.

Belajar merupakan proses dasar dan perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktifitas dan prestasi hidup

²Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya" (Palu: *Jurnal Psikologi Pendidikan&Konseling*, Vol. 1, No. 1, 2015) hlm. 85.

manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif,³ dalam proses belajar diketahui ada satu perangkat jiwa yang harus diperhatikan dalam hal ini adalah motivasi.⁴

Motivasi merupakan satu kekuatan yang merupakan dorongan individu untuk melakukan sesuatu yang diinginkan, atau yang dikehendakinya. Motivasi berfungsi untuk mendorong manusia untuk berbuat sesuatu, menentukan arah perbuatan manusia kemudian untuk menyeleksi perbuatan manusia itu sendiri.⁵

Menurut Fredicks Motivasi merupakan sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku; motivasi membuat siswa bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak. Kita sering melihat motivasi siswa tercermin dalam investasi pribadi dan dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku diberbagai aktivitas sekolah.

Seorang siswa yang termotivasi belajar ia akan menunjukkan antusiasme terhadap aktivitas-aktifitas belajar, serta memberikan perhatian penuh terhadap apa yang diinstruksikan oleh guru, selalu melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman materi-materi yang dipelajarinya, serta memiliki komitmen yang tinggi untuk dapat mencapai tujuan belajar. Namun tidak

³Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 1998), hlm, 104.

⁴Chalidjah Hasan, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlas, 1994), hlm 144.

⁵*Ibid*, hlm 42.

semua siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Ada juga siswa yang tidak tertarik atau tidak termotivasi untuk belajar, biasanya mereka menunjukkan tidak perhatian selama kegiatan belajar, tidak memiliki usaha yang sistematis dalam belajar, tidak melakukan monitoring terhadap pemahaman dan penguasaan dari materi yang telah dipelajari, serta kurang memiliki komitmen untuk mencapai tujuan belajar.⁶

Motivasi belajar siswa adalah kecenderungan siswa untuk menemukan aktifitas belajar yang bermakna dan berharga sehingga mereka merasakan keuntungan dari aktifitas belajar tersebut.⁷ Dalam proses belajar mengajar di kelas selalu menuntut adanya motivasi belajar dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran,⁸ dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai. Jika individu memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka individu tersebut akan mencapai prestasi yang baik.⁹

Menurut salah satu teori motivasi yaitu teori psikoanalitik, menyatakan bahwa teori ini lebih menekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada

⁶Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALANG PRESS, 2009), hlm 39.

⁷*Ibid*, hlm 38.

⁸*Ibid*, hlm 3.

⁹Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hlm 156.

diri manusia karena adanya unsur pribadi manusia yakni *id* (prinsip kesenangan) dan *ego* (bertanggung jawab untuk menangani realitas). Tokoh dari teori ini adalah Frued. Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi itu, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri salah satunya yaitu tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).¹⁰ Namun teori tersebut berbanding terbalik dengan yang terjadi di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

Berdasarkan obsrvasi yang peneliti lakukan di SMP N 02 Tirto Pekalongan, di sana terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar, hal tersebut ditandai dengan adanya beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada saat jam pelajaran sekolah. Mereka hanya menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru, sedangkan untuk pertanyaan yang lainnya mereka memilih untuk tidak menjawabnya, selain itu juga keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, yang seharusnya dikumpulkan minggu ini, malah dikumpulkan minggu depannya. Kemudian juga pada saat kegiatan sekolah, mereka juga tidak mengerjakan tugas yang diberikan, mereka malah asyik bermain *game online*, padahal mereka sedang diberikan tugas untuk membuat taman kelas.

¹⁰Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 83.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ Pengaruh Game Online Terhadap motivasi Belajar Siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sasaran untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan suatu penelitian, sehingga diperlukan perumusan yang jelas dan tepat. Adapun tujuan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.
2. Untuk menjelaskan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

3. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, sebagai karya ilmiah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi orang tua, diharapkan mampu memberikan masukan tentang pentingnya motivasi terhadap anak-anaknya supaya memiliki kesadaran untuk belajar.
 - b. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dalam memberikan pemahaman tentang pentingnya motivasi belajar pada siswa.

E. Tinjauan Pustaka

1. Deskripsi Teori

Penelitian ini menggunakan banyak referensi untuk menghasilkan banyakkarya ilmiah.

Berkaitan dengan *game online*, dalam jurnalnya Drajat Edy Kurniawan, Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan orang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi

dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.¹¹

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, motivasi adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, atau usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang bergerak karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan atas perbuatannya,¹² dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an condition of learning*. Belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Motivasi dapat berfungsi pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik,¹³ dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan

¹¹Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling" (Yogyakarta: *Jurnal Konseling*, Vol. 3, No. 1, 2017), hlm. 99.

¹² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 752.

¹³ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 85.

sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.¹⁴

2. Penelitian Yang Relevan

Skripsi yang ditulis oleh Durroh 'Afifah yang berjudul *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mts Ahmad Yani Wonotunggal Kabupaten Batang*. Hasil penelitiannya ialah bahwa kinerja guru dalam mengajar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di MTS Ahmad Yani Wonotunggal Kabupaten Batang sehingga hipotesis yang penulis ajukan diterima.¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas ialah menggunakan salah satu variabel yang sama yaitu motivasi belajar siswa (variabel y), sedangkan perbedaannya ialah fokus dari penelitiannya, penelitian yang akan diteliti berfokus pada *game online*, tempat penelitian yang berbeda dan juga penggunaan teknik analisis yang berbeda.

Skripsi yang ditulis oleh Ayiningtyas yang berjudul *Korelasi Kompetensi Kepribadian Guru PAI dengan Motivasi Belajar PAI Siswa SMP Muhammad Pekajangan Pekalongan*. Hasil penelitiannya diperoleh kompetensi kepribadian guru PAI SMP Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan termasuk dalam kategori sangat tinggi, hal ini dapat

¹⁴ Sardiman, *Op.Cit*, hlm. 75

¹⁵ Durroh 'Afifah, "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mts Ahmad Yani Wonotunggal Kabupaten Batang", *Skripsi*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2013), hlm vii.

dibuktikan dengan nilai rata-rata angket sebesar 61 berada pada interval 59-72. Kemudian, motivasi belajar PAI siswa SMP Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan termasuk dalam kategori tinggi, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata angket sebesar 58 berada di interval 47-61. Dengan hasil hipotesis H_0 ditolak H_a diterima, maka hipotesis yang penulis ajukan diterima.¹⁶ Disini jelas bahwa persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang motivasi belajar sedangkan perbedaannya dari titik fokus penelitiannya. Penelitian terdahulu fokus pada kompetensi kepribadian guru PAI sedangkan penelitian yang akan dibahas berfokus pada *game online*, serta lokasi penelitiannya.

Selanjutnya skripsi Fizar Nugroho yang berjudul *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Syarif Hidayatullah Doro Kabupaten Pekalongan*. Hasil penelitiannya ialah bahwa kompetensi pedagogik guru PAI mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa MTs Syarif Hidayatullah Doro. Dengan uji hipotesis yang menunjukkan signifikan. Dengan demikian, semakin tinggi kompetensi pedagogik guru maka semakin meningkat motivasi belajar siswa MTs Syarif Hidayatullah Doro Kabupaten Pekalongan tersebut.¹⁷ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas ialah menitikberatkan pada kompetensi pedagogik guru PAI, serta tempat

¹⁶ Ayuningtyas, "Korelasi Kompetensi Kepribadian Guru PAI dengan Motivasi belajar Siswa SMP Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan", *Skripsi*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2015), hlm vii.

¹⁷ Fizar Nugroho, "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Hidayatullah Doro Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2016), hlm vii.

dan penggunaan analisis yang berbeda. Sedangkan persamaan dalam penelitian di atas dengan penelitian ini ialah sama-sama memfokuskan motivasi belajar.

Jurnal yang ditulis oleh Yeny Nabilla Akmarina yang berjudul *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*. Hasil penelitiannya adalah bahwa ada pengaruh antara bermain *game online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara sebesar 0,7%. Dari uji t, maka hipotesis ditolak dan H_a diterima karena berdasarkan analisis-analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara kota Sangatta Kab. Kutai Timur.¹⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas penelitian ini menitikberatkan pada efektifitas berkomunikasi dalam keluarga. Sedangkan persamannya dalam penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan *game online*.

Jurnal yang ditulis oleh Roy Wahyuningsih yang berjudul *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dan Kompetensi Profesional Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MAN 5 Jombang*. Hasil penelitiannya yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, selain itu dari hasil uji sig diperoleh sebesar 0.003 yang menyimpulkan bahwa kompetensi

¹⁸Yeny Nabilla Akmarina, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dakam Keluarga" (Samarinda: Jurnal *Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1, 2016), hlm. 197.

pedagogik dan kompetensi profesional guru sama-sama mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MAN 5 Jombang.¹⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama memfokuskan pada motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian ini menitikberatkan pada kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru.

Selanjutnya jurnal Andaru Werdayanti yang berjudul *Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Hasil penelitiannya adalah dari hasil probabilitas menunjukkan sebesar 0.000 ini berarti nilai 0.000 masih di atas $\alpha = 5\%$ (0,05) yang artinya kompetensi guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan fasilitas belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.²⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu sama-sama memfokuskan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu pada kompetensi guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan fasilitas guru.

¹⁹Roy Wahyuningsih, "Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa" (Jombang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Kewirausahaan, Bisnis, dan Manajemen*, Vol. 1, No. 1, 2017) hlm. 24.

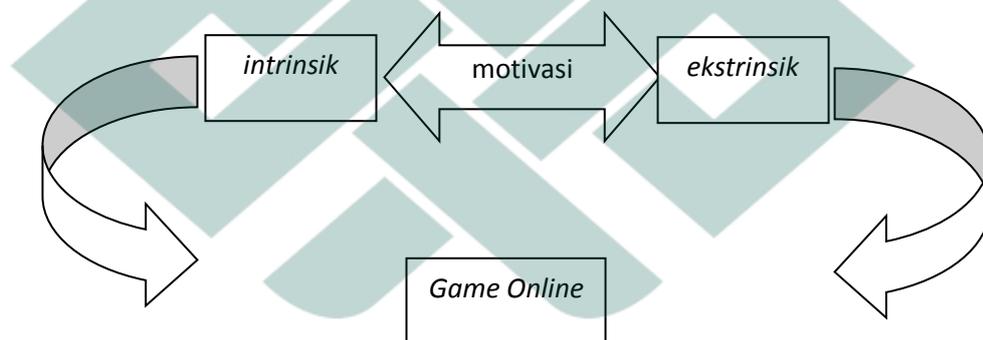
²⁰Andaru Werdayanti "Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa" (Semarang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, No. 1, 2008) hlm. 88.

3. Kerangka Berfikir

Motivasi merupakan unsur yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi dalam diri siswa, siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi dalam dirinya susah untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Motivasi sendiri dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri manusia, motivasi di bagi menjadi dua, yaitu motivasi yang berasal dalam diri manusia (*intrinsik*), dan motivasi yang berasal dari luar diri manusia atau lingkungan (*ekstrinsik*). Siswa yang tidak memiliki motivasi yang berasal dari dalam dirinya ataupun lingkungan, akan cenderung menghabiskan waktunya bukan untuk belajar pelajaran sekolah melainkan salah satunya dengan bermain bersama dengan teman sebayanya.

Gambar 1.1

Kerangka Berfikir



4. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²¹

Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah :

Ha :terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

Ho :tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numeral (angka) yang diolah dengan metode statistia.²² Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan data yang diperoleh dari siswa yang kemudian disajikan dengan yang akan menghasilkan penarikan kesimpulan dalam bentuk angka tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

²¹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : CV Alfabeta, 2012), hlm. 96.

²²Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), hlm. 5.

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan di tempat terjadinya gejala-gejala yang diselidiki.²³ Penelitian ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang muncul dalam lokasi penelitian secara mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

c. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.²⁴ Dalam penelitian ini menggunakan dua macam variabel, yaitu sebagai berikut :

1) Variabel independent (variable bebas)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan *game online*. Indikator dari penggunaan *game online* yaitu sebagai berikut :

- a) Waktu penggunaan *game online*
- b) Intensitas bermain *game online*
- c) Biaya yang dihabiskan.²⁵

²³Sumardi Suryabrata, *Metedologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1987), hlm. 75.

²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : CV Alfabeta, 2012), hlm 60.

²⁵Ardi Ramadhani, "Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal" (Samarinda: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, 2013), hlm. 148-150.

2) Variabel dependen (variable terikat)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa, indikator dari motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut :²⁶

- a) Dorongan untuk belajar
- b) Keinginan dan hasrat untuk berprestasi
- c) Rasa ingin tahu
- d) Dan rasa percaya diri.

2. Populasi dan sampel

Populasi adalah tiap grup atau kumpulan yang merupakan subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah semua siswa kelas VIII di SMP N 02 Tirto Pekalongan yang berjumlah 145 siswa.

Sampel adalah pengambilan sampel sebagai objek untuk diselidiki yang akan mewakili populasi. Untuk menentukan sampel Suharsimi Arikunto memberikan gambaran apabila subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika objek lebih besar dari 100 maka diambil antara 10-15% atau 20-25%. Diambil sampel $145 \times 25\%$ anak dengan demikian jumlah sampelnya adalah 36 siswa kelas VIII SMP N 02 Titro Pekalongan. Adapun dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan Teknik

²⁶Haryu Islamuddin, *psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) hlm. 264.

purposive sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri yang telah ditentukan. Adapun alasannya, yaitu:

- 1) Siswa SMP N 02 Tirto Pekalongan.
- 2) Siswa kelas VIII SMP N 02 Tirto Pekalongan.
- 3) Siswa yang bermain *game online*.

Berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang ditentukan di atas, maka diperoleh 36 anak sebagai sampel penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengadakan secara langsung ke objek penelitian untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan teknik sebagai berikut:

a. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.²⁷ Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa tentang penggunaan *game online* dan motivasi belajar.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen rapat dan lain-lain.²⁸ Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang , jumlah guru, jumlah staf dan jumlah siswa-siswi di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

²⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), hlm. 134.

²⁸Suharsimi Arikunto, *Op;Cit*, hlm. 115.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu usaha mengetahui tafsiran terhadap data yang terkumpul dari hasil penelitian.²⁹ Analisis data dimaksudkan untuk menguji hipotesis berdasarkan variabel yang telah ditentukan, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam menganalisis data, digunakan analisis regresi linear sederhana dan perhitungan *SPSS 23 For Windows Version*.

a. Analisis Pendahuluan

Mengelola data yang kuantitatif dengan memberi skor pada jawaban responden sesuai dengan kuantitas jawabannya.³⁰ Cara pengukurannya adalah dengan mengharapkan seorang responden dengan beberapa pertanyaan dan diminta untuk memberikan jawaban.

b. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini secara garis besar untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pengukuran tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa, sehingga peneliti menggunakan analisis data dengan rumus regresi linear sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

²⁹Anas Sudiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 192.

³⁰Koentjoroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Cet. Ke-10 ..., hlm. 319.

Rumus regresi linear:

$$Y = a + bX$$

- 1) Menghitung persamaan regresi linear

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

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

- 2) Menghitung kesalahan standar estimasi

$$Se = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a\sum Y - b\sum XY}{N - 2}}$$

- 3) Menentukan nilai t_{tes} (t_{hitung})

$$t_{tes} = \frac{b - \beta}{sb}$$

Dimana:

b : koefisien regresi

$\beta : 0$ karena pada perumusan hipotesis nol (H_0) $\beta = 0$

Sb : adalah kesalahan standar koefisien regresi ditentukan

dengan rumus:

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}}$$

c. Analisis Lanjut

- 1) Menentukan nilai “t” dari table distribusi t pada taraf signifikan α %.

Untuk menentukan nilai t pada tabel, terlebih dahulu penulis menentukan nilai v dan db, dengan rumus: $db = N-2$

- 2) Uji hipotesis dengan membandingkan t_b dengan t_t

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu penulis merumuskan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nolnya (H_0).

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

- 3) Membandingkan t_b dengan t_t

Jika $t_b \geq t_t$ maka = menolak H_0 / menerima H_a , maka hipotesis diajukan diterima.

Jika $t_b < t_t$ maka = menerima H_0 / menolak H_a , maka hipotesis yang diajukan ditolak.³¹

- 4) Menentukan Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa pengaruh simultan atau bersama-sama antara variable independen (X) terhadap variable dependen (Y)

³¹Salafudin, *Statistika Terapan untuk Penelitian Sosial ...*, hlm. 147.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk dapat memberikan gambaran yang jelas dan agar mudah dipahami oleh pembaca, maka peneliti kemukakan tentang penulisan skripsi ini, penulis uraikan dalam tiap bab, adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, meliputi: pengertian *game online* dan motivasi belajar. Berisi dua sub bab. Bagian pertama tentang *game online* : pengertian *game*, pengertian *game online*, dampak *game online*. Bagian kedua tentang motivasi belajar meliputi: pengertian motivasi belajar, tujuan dan macam-macam motivasi, fungsi motivasi dalam belajar, teori motivasi belajar, cara menumbuhkan motivasi belajar.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan, tempat dan waktu penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, uji normalitas data, estimasi validitas dan reliabilitas instrumen, dan teknik analisis data.

Bab IV : analisis pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan terdiri dari bagian pertama analisis pendahuluan, bagian kedua analisis uji hipotesis, bagian ketiga analisis lanjut.

Bab V : penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan, peneliti mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* oleh siswa di SMP N 02 Tirto

Dari hasil perhitungan data mengenai siswa yang menggunakan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan hampir sebagian siswa menggunakan *game online*. Siswa yang dimaksud di sini siswa kelas VIII yang berjumlah 36siswa (Responden).

Untuk penggunaan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan dengan indikator waktu yang digunakan untuk bermain, intensitas bermain, biaya yang dikeluarkan masuk dalam kategori kurang baik, hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 43,81 %.

Deskripsi dari penggunaan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan diantaranya:

- a. Intensitas penggunaan *game online* tergolong kurang baik, mereka jarang menggunakan *game online* karena mereka masih dalam usia sekolah, sehingga sebagian besar waktunyadihabiskan di sekolah.
- b. Dari hasil angket penggunaan *game online* sebanyak 70,5%, siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan sudah mengetahui dampak dari *game*

online baik itu dampak negatif maupun positif, tetapi mereka tetap menggunakannya sehingga sebagian dari siswa terkadang lupa untuk belajar karena sedang bermain *game online*.

2. Gambaran Motivasi Belajar di SMP N 02 Tirto Pekalongan

Gambaran mengenai motivasi belajar siswadi SMP N 02 TirtoPekalongan dengan indikator dorongan untuk belajar, keinginan dan hasrat untuk berprestasi, rasa ingin tahu dan rasa percaya diri masuk dalam kategori sedang , hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 76,38 %.

Deskripsi dari gambaran motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan diantaranya:

- a. Sebagian siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan menjalankan kewajibannya sebagai seorang pelajar, yaitu belajar.
- b. Motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan baik, sebagian siswa mengerjakan tugas dengan menjawab semua soal yang diberikan oleh guru pada saat jam pelajaran.

Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar siswa diSMP N 02 Tirto Pekalongan. Setelah peneliti mengumpulkan, menyusun dan mengklarifikasi data dari responden, kemudian dapat disimpulkan bahwa pengguna *game online* oleh siswa di SMP N 02 TirtoPekalongan tergolong dalam kategori kurang baik, hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 43,81 %. Berbeda dengan motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto yang tergolong kedalam kategori

sedang, hal ini terlihat dari deskriptif presentase hasil angket sebanyak 76,38 %.

Membandingkan t_{tes} dengan t_{tabel} , baik pada taraf signifikansi kesalahan 5% maupun pada taraf signifikansi kesalahan 1%. Dari hasil perhitungan telah di dapat $t_{tes} = -0,531$

a. Pada tingkat signifikansi 5%

Nilai $t_{tabel} = 2,032$, maka $t_{tes} = -0,531 < t_{tabel} = 2,021$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, maka disimpulkan variable independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variable dependen (Y).

b. Pada tingkat signifikansi 1%

Nilai $t_{tabel} = 2,728$ maka $t_{tes} = -0,531 < t_{tabel} = 2,704$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, maka disimpulkan variable independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variable dependen (Y).

Dari penelitian di atas, hipotesis yang diajukan yakni “penggunaan *game online* di SMP N 02 Tirto Pekalongan berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan” tidak dapat diterima. Dengan demikian, baik pada taraf signifikansi 5% maupun taraf signifikansi 1% kesimpulannya sama, yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 02 Tirto Pekalongan.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua



Orang tua perlu memperhatikan kegiatan belajar anak di rumah, karena anak belajar tidak hanya di lingkungan sekolah saja, tetapi juga di lingkungan rumah. Oleh karena itu orang tua perlu memperhatikan motivasi anak dalam belajar, karena motivasi merupakan hal yang penting dalam mendukung keberhasilan anak dalam belajar.

2. Bagi Guru

Perlu bimbingan dan arahan dari guru yang lebih intens dan kerjasama yang baik antara guru dan siswa, agar siswa dapat termotivasi dan lebih semangat dalam belajar yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi Anak

Siswa diharapkan lebih giat dalam meningkatkan kegiatan belajar lagi di sekolah maupun di luar sekolah, karena ada begitu banyak ilmu, wawasan dan pengalaman yang dapat diambil pelajarannya, serta mengaplikasikan ilmu yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadirman. 2011.*interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abror, Abd. Rachman. 1993. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: PT Tiara Wacana
- Acep Komarudin, Jamaludin.2015.*Pembelajaran Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Adiningtyas, Sri Wahyuni. 2017. “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”, Batam: *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1
- Afifah,Durroh, 2013. “Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mts Ahmad Yani Wonotunggal Kabupaten Batang”, *Skripsi*, Pekalongan: STAIN Pekalongan
- ArikuntoSuharsimi. 1992.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Asmaul Chusna,Puji. 2017. “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, Blitar: *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2
- Atmaja Prawira, Purwa. 2013. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ayuningtyas. 2015. “Korelasi Kompetensi Kepribadian Guru PAI dengan Motivasi belajar Siswa SMP Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan”, *Skripsi*, Pekalongan: STAIN Pekalongan
- Azwar,Saifudin. 1995.*Metode Penelitian*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifudin. 2004.*Reliabilitas dan Validitas*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- B. Uno, Hamzah. 2011.*Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Baharuddin. 2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, Jogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Edy Kurniawan,Drajat.2017. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling”, Yogyakarta: *Jurnal Konseling*, Vol. 3, No. 1



- Edy Wibowo, Agung. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*, Yogyakarta: Gava Media
- Edy Wibowo, Agung. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*, Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Hasan, Chalidjah. 1994. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Al-Ikhlash
- Islamuddin, Haryu. 2012. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Sumadi Suryabrata. 1998. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Islamuddin, Haryu. 2012. *psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jahja, Yurdik. 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PRENADAMEDIA
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Masya, Hardiyansyah. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik", Lampung: *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, No. 1
- Mudjiono, Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rnika Cipta
- Mulyasa, E. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nabila Akmarina, Yeny. 2016. "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga", Samarinda: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1
- Nugroho, Fizar. 2016. "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Hidayatullah Doro Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, Pekalongan: STAIN Pekalongan
- Nur Wahyuni, Esa. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*, Malang: UIN-MALANG PRESS
- Purwanto, Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putro Widoyoko, Eko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar



- RamadhaniArdi. 2013. “Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal” , Samarinda: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1
- Salafudin. 2009.*Statistika Terapan untuk Penelitian Sosial*, Pekalongan: STAIN Pekalongan Press
- Sardiman. 2014.*Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sobur,Alex. 2009. *Psikologi Umum*,Bandung: Pustaka Setia
- Soemanto,Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Sudiyono, Anas. 2003.*Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sudiyono, Anas. 2003.*Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV Alfabeta
- Suryabrata, Sumardi. 1987. *Metedologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali
- Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Syah,Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- SyahraniRidwan.2015 “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya” (Palu: *Jurnal Psikologi Pendidikan&Konseling*, Vol. 1, No. 1
- Wahyuningsih,Roy. 2017. “Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, Jombang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Kewirausahaan, Bisnis,dan Manajemen*, Vol. 1, No. 1
- Walgito, Bimo. 2010.*Pengantar Psikologi Umum*,Yogyakarta: Andi
- Werdayanti,Andaru.2008. “Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa” ,Semarang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, No. 1



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Elisatun Muharomah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 10 Mei 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Desa Kajenengan RT 01/ RW 02,
Kecamatan Bojong, Kabupaten Tegal
6. Nomor HP : 085 869 690 502
7. E-mail : elisatunmuharomahgmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SD N 02 Kajenengan, lulusan tahun 2009
2. SMP N 03 MOGA, lulusan tahun 2012
3. MAN Babakan Lebaksiu Tegal, lulusan tahun 2015

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 28 Oktober juni 2019

Yang bersangkutan

Elisatun Muharomah

DOKUMENTASI FOTO SAAT PEMBAGIAN ANGKET







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp. (0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan iain-pekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iain.pekalongan.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Elisatun Muharomah
NIM : 2021115336
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI SMP N 02 TIRTO PEKALONGAN

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

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, November 2019



ELISATUN MUHAROMAH
NIM. 2021115336

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.

