

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP IBS ALMA ASY-SYAUQY KOTA CIREBON**

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Meperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Disusun Oleh:

**RIDA RIHADATUL 'AISY JAMALUDIN NUR
NIM: 2108101022**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON
1446 H/2025**

ABSTRAK

Rida Rihadatul 'Aisy Jamaludin
Nur :
NIM. 2108101022

Dampak *Game Online* terhadap Motivasi
Belajar Siswa Kelas VIII SMP IBS Alma
Asy-syauqy Kota Cirebon

Penelitian ini didasari oleh permasalahan menurunnya motivasi belajar siswa di kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy. (2) mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy. (3) Mendeskripsikan Seberapa besar dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy. Fokus penelitian ini adalah dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Ex Post Facto. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan wawancara. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh karena mengambil seluruh jumlah siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy yang berjumlah 32 orang. Data penelitian ini di olah dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji t, dan uji hipotesis. Hasil angket pengaruh *game online* yaitu 59,2% memiliki hasil yang cukup. terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan motivasi belajar siswa sebesar 59%, dengan nilai sig $0.000 < 0.05$. kemudian diketahui $t_{hitung} < t_{tabel}$ yakni sebesar $-9.850 < 2.042$, maka dapat disimpulkan diterima dan ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci : *Dampak Game Online, Motivasi Belajar, SMP IBS Alma Asy-Syauqy Cirebon*

LEMBAR PERSETUJUAN

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP IBS ALMA ASY-SYAUQY**

Oleh:

RIDA RIHADATUL 'AISY JAMALUDIN NUR
NIM. 2108101022

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Jamali, M. Pd
NIP. 196804081994031003


Dra. Hj. Umamatul Khariyah, M. Ag
NIP. 196707062001122003

UINSSC
Ketua Jurusan PAI

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI GIREBON**


Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S., M.Pd.I.
NIP. 19811003 201411 2 002

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
Di Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi ini dari saudara :

Nama : Rida Rihadatul 'Aisy Jamaludin Nur
NIM : 2108101022
Judul : DAMPAK *GAME* *ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP IBS ALMA ASY-
SYAUQY

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqasyahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Cirebon, 25 Mei 2025

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Prof. Dr. H. Jamall, M. Pd
NIP. 196804081994031003


Dra. Hj. Umamatul Khariyah, M. Ag
NIP. 196707062001122003

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rida Rihadatul 'Aisy Jamaludin Nur
NIM : 2108101022
Judul : **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP IBS ALMA ASY-
SYAUQY**

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S-1) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Seluruh sumber yang penulis gunakan dalam penelitian skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini Sebagian maupun seluruh isinya karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 25 Mei 2025

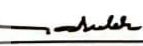
UINSS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
Rida Rihadatul 'Aisy Jamaludin Nur
NIM. 2108101022



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy”, oleh RIDA RIHADATUL ‘AISY JAMALUDIN NUR, NIM. 2108101022, telah di-*munaqosyah*-kan pada hari Selasa, 03 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji dan di nyatakan Lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Tim <i>Munaqosyah</i>	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S., M.Pd.I. NIP. 19811003 201411 2 002	07-07-2025	
Sekretaris Jurusan Zahrotus Saidah, MA.Pd. NIP. 19870528 201801 2 001	07-Juli-2025	
Penguji I H. Muhaddistir Rifa'i, S.Pd.I., M.Pd.I. NIP. 19740321 202321 1 003	14-06-2025	
Penguji II Umihani, M.Pd.I. NIP. 198311152023212033	14-06-2025	
Pembimbing I Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag. NIP. 19680408 199403 1 003	15-06-2025	
Pembimbing II Dra. Hj. Umamatul Khaeriyah, M.Ag. NIP. 19670706 200112 2 003	15-06-2025	

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Identitas Diri

Nama Lengkap : Rida Rihadatul 'Aisy
Jamaludin Nur
Tempat Lahir : Bogor
Tanggal Lahir : 11 Maret 2003
Nama Ayah : Iding Jamaludin
Nama Ibu : Nunung Nurhayati
Alamat Rumah : Dusun Babakan RT/RW
006/002 Desa Situgede
Kecamatan Subang Kabupaten
Kuningan

Riwayat Hidup

Madrasah Ibtidaiyah Situgede : 2009/2015
Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Kuningan : 2015/2018
Madrasah Aliyah Negeri 2 Kuningan : 2018/2021
Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan : 2025
Keguruan Universitas Siber Syekh Nurjati Cirebon

Penulis mengikuti program S-1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil judul skripsi **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP IBS ALMA ASY-SYAUQY”**, dibawah bimbingan Bapak Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag., dan Ibu Dra. Hj.Umamatul Khariyah, M. Ag

MOTTO HIDUP

“Jangan menyerah, karena setiap kegagalan adalah pelajaran berharga”

“Saya Bisa, Saya Percaya, Saya Akan Berhasil”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah ... Alhamdulillahirabbil'alamin

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat berfikir, berilmu, bersabar dan beriman dalam menjalani proses kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini, menjadi salah satu langkah awal untuk meraih cita-cita dan harapan orang tua agar anaknya menjadi pribadi yang manfaat.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memberikan petunjuk kepada kita semua sehingga kita dapat merasakan nikmat Iman dan Islam. Skripsi ini disusun untuk diajukan kepada Prodi Pendidikan Agama Islam dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan untuk memenuhi persyaratan akademik program S1 kependidikan dan mencapai gelar sarjana pendidikan (S.pd). Pada lembar ini, saya persembahkan pada orang yang telah membimbing, menjadi penasihat serta teman dalam perjalanan untuk proses ini :

1. Teruntuk kedua orang tua, Abi Iding Jamaludin, Umi Nunung Nurhayati adik Azka Azkiyatul Azhar Jamaludin Nur dan Hikam Musyaffa Jamaludin Nur tercinta yang telah memberikan do'a pada setiap sholatnya dan support sehingga tak terasa saya berada dititik ini. Terima kasih yang terkira untuk doa, cinta dan kasih sayang yang telah diberikan, dan maaf jika selama ini anakmu (saya) selalu merepotkan bahkan membuat Abi dan Umi menjadi kesusahan. Semoga Allah selalu melindungi, memberi kesehatan dan meninggikan derajat abi, umi dan adik di akhirat kelak.
2. Teruntuk keluarga besar almarhum abah Jamhuri dan abah Kosim terima kasih selalu mendoakan dan support saya samapai sekarang ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
5. Ibu Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S., M.Pd.I., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

6. Ibu Zahrotus Saidah, MA.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
7. Teruntuk dosenku, bapak Prof. Dr. H. Jamali, M. Pd dan Ibu Dra. Hj. Umamatul Khariyah, M.Ag yang selalu membimbing, mendidik dan mengarahkan saya selama menyusun tugas akhir, terima kasih banyak atas semua yang dicurahkan, semoga menjadi amal kebaikan yang Allah balas dengan berlipat ganda.
8. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan staf Tata Usaha (TU) Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.
9. Teruntuk sahabatku Siti Nurjannah, Eka Elya, Ayu Novita Sari, Dan Pipi Ferdianti saya ucapkan terima kasih yang selalu memberikan do'a dan dukungan sampai detik ini.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iii
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERSEMBAHAN	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Kerangka Pemikiran.....	6
H. Penelitian Relawan	10
BAB II TINJAUAN TEORI.....	12
A. <i>GAME ONLINE</i>	12
B. MOTIVASI.....	19
BAB III METODOLOGI	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Waktu dan tempat Penelitian	29
C. Sumber Data, Populasi dan Sampel	34
D. Variabel Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian	38
G. Uji Instrumen Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Hasil Data Angket	50
B. Analisis Data.....	74
C. Hasil Wawancara Dan Observasi.....	78
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3. 2 Profil Sekolah.....	30
Tabel 3. 3 Nama Pendidik dan Tenaga Kependidikan	31
Tabel 3. 4 Nama Peserta Didik	32
Tabel 3. 5 Alternatif Jawaban	37
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Angket.....	39
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas.....	40
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Game Online	42
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar	43
Tabel 3. 10 Hasil Uji Realibilitas Pengaruh Game Online	45
Tabel 3. 11 Hasil Uji Realibilitas Motivasi Belajar	45
Tabel 3. 12 Analisis Data Angket	46
Tabel 3. 13 Rumus Uji Regresi Linear Sederhana	48
Tabel 4. 1 Saya Sering Bermain Game Online	51
Tabel 4. 2 Ketika ada Waktu Luang Selalu Saya Gunakan Untuk Bermain Game Online	52
Tabel 4. 3 Saya Bermain Game Online Hingga Larut Malam	52
Tabel 4. 4 Saya Menggunakan Waktu Libur Untuk Bermain Game Online	53
Tabel 4. 5 Saya Bermain Game Online Lebih dari Sekali dalam Sehari	53
Tabel 4. 6 Saya Selalu Memikirkan Game Online Jika sedang Belajar di Sekolah.....	54
Tabel 4. 7 Saya Banyak Menghabiskan Uang Untuk Bermain Game Online	55
Tabel 4. 8 Saya Lebih Suka Bermain Game Online di Bandung Bermain Atau Berbincang dengan Teman.....	55
Tabel 4. 9 Saya Sering Mengantuk di Dalam Kelas Karena Bermain Game Online Singga Larut Malam.....	56
Tabel 4. 10 Saya Lebih Tertarik Bermain Game Online dibandingkan Mengerjakan Tugas Sekolah	57
Tabel 4. 11 Saya Merasa Malas Belajar di Rumah	57

Tabel 4. 12 Saya dimarahi Orang Tua Karena Terlalu Sering Bermain Game Online.....	58
Tabel 4. 13 Saya Lebih Sering Membicarakan Game Online di bandingkan berdiskusi tentang materi pembelajaran.....	59
Tabel 4. 14 Saya selalu bersemangat ketika belajar disekolah	60
Tabel 4. 15 Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.....	60
Tabel 4. 16 Saya sering membantu teman yang mengalami kesulitan belajar di sekolah.....	61
Tabel 4. 17 Saya tekun mengerjakan tugas atau menyelesaikan persoalan yang ada	62
Tabel 4. 18 Saya berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas	62
Tabel 4. 19 Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang tidak di pahami.....	63
Tabel 4. 20 Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	64
Tabel 4. 21 Saya selalu mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi	64
Tabel 4. 22 Saya seing membaca buku di perpustakaan.....	65
Tabel 4. 23 Saya menggunakan internet untuk mencari mzteri yang belum di pahami.....	66
Tabel 4. 24 Dimalam hari saya selalu belajar mengenai materi yang di ajarkan di sekolah.....	67
Tabel 4. 25 Saya selalu mencari sumber materi selain dari buku pelajaran	68
Tabel 4. 26 Ketika diberi tugas saya selalu mengerjakan tepat waktu.....	68
Tabel 4. 27 Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan.....	69
Tabel 4. 28 Saya bersungguh sungguh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sekolah	69
Tabel 4. 29 Saya tidak berhenti mengerjakan tugas jika belum selesai	70
Tabel 4. 30 Saya dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas sekolah	71
Tabel 4. 31 Rekapitulasi Prosentase Angket Variabel X (Game Online)	72
Tabel 4. 32 Rekapitulasi variabel Y (Motivasi Belajar)	73
Tabel 4. 33 Hasil Uji Normalitas	75

Tabel 4. 34 Hasil Uji Lineritas	76
Tabel 4. 35 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	77
Tabel 4. 36 Model summary uji regresi linear sederhana	77



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Pemikiran.....	9
---------------------------------	---



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	85
Lampiran 2 lembar Angket Siswa.....	86
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa.....	89
Lampiran 4 Lampiran Hasil Angket Penelitian	90
Lampiran 5 Lampiran Foto	94
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 7 Surat Keputusan	94

