

**PENGARUH TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
VI MI MADINATUNNAJAH KOTA CIREBON**

SKRIPSI



FIKRI MIFTAHUL NUGRAHA

NIM. 1808107163

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON**

2022/1443 H

ABSTRAK

**Fikri Miftahul
Nugraha
Nim 1808107163**

: “Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon”

Penelitian ini di latarbelakangi oleh pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh siswa menyukai *game online* sehingga sering membicarakan *game online* saat pembelajaran, mudah merasa bosan dalam pembelajaran dan selalu ingin pulang lebih cepat. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan angket dan wawancara untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan game online.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di Hp, komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1). Untuk mengetahui Tingkat Kecanduan *game online* Kelas VI MI Madinatunnajah. 2). Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VI di MI Madinatunnajah.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *expost facto* dikarenakan rangkaian variabel bebas yang kejadianya sudah terjadi sebelum penelitian dilakukan.

Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan yaitu observasi, angket, dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VI MI Madinatunnajah sebanyak 21 siswa.

Didapatkan hasil pengaruh tingkat kecanduan *game online* kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori sedang dengan total 67%. Dan hasil motivasi belajar menunjukkan adanya pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di MI Madinatunnajah Kota Cirebon berkategori rendah dengan total 67% dari 21 responden siswa kelas VI Mi Madinatunnajah Kota Cirebon. Hasil uji korelasi menggunakan Ibm SPSS 25 didapatkan hasil sebagai berikut yakni, nilai signifikan sebesar $0,01 < 0,05$ sehingga hubungannya terdapat perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: *Pengaruh tingkat kecanduan game online, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

**Fikri Miftahul
Nugraha
Nim 1808107163**

: “The Effect of Online Game Addiction Level on Students Learning Motivation class VI in MI Madinatunnajah Cirebon City”

This Study is motivated by the influence of online game addiction level on students learning motivation in learning. This is Because student likes online game so they often talk about online games when learning, easily feel bored in learning, and always want to go home early. Based on this, the researchers used questionnaires and interviews to find out how much influence online game addiction has.

Online game is a form of game that is connected by an internet network, online games are not limited to the device used, online games can be played on Smartphone, computer, Laptop and other devices as long as the gadget is connected to internet network

This study aims to : 1) for determine the level of online game addiction of class VI MI Madinatunnajah Cirebon City, 2) for determine the learning motivation of class VI students at MI Madinatunnajah.

This study is a quantitative with an ex post facto research design because the series of independent variables happened before the research was conducted.

In data collection techniques used are observation, questionnaires, and interviews. The sample in study was class VI MI madinatunnajah 21 student.

The results of the influence of online game addiction in class VI at MI Madinatunnajah, Cirebon City were found in the moderate category with a total of 67%. And the results of the motivation show that there is an influence of the level of online game addiction on the learning motivation of class VI students at MI Madinatunnajah, Cirebon City, with a total of 67% of the 21 respondents in class VI Mi Madinatunnajah Cirebon City. The results of the correlation test using IBM SPSS 25 get the following results, namely, a significant value of $0.01 < 0.05$ so that there is a significant difference

Keywords: *Effect of online game addiction level, Learning Motivation*

PERSETUJUAN

PENGARUH TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI
MI MADINATUNNAJAH KOTA CIREBON

Oleh:



Syibli Maufur, M.Pd

Nip. 19740528 20080 1 011

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon**” oleh **FIKRI MIFTAHUL NUGRAHA**, NIM: **1808107163** telah dimunaqosyahkan pada tanggal, dihadapan Dewan Pengaji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.



NOTA DINAS

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Fikri Miftahul Nugraha
NIM : 1808107163
Judul : “Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon”

Kami berpendapat bahwa skripsi di atas sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqosahkan.

Demikian nota dinas disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya. Atas perhatiannya kami ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I



DWI ANITA ALFIANI, M.Pd.I

NIP. 19770310 200701 2 020

Dosen Pembimbing II



HERU MUDIYANTO, M.Pd

NIP. 19900728 201701 3 101

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

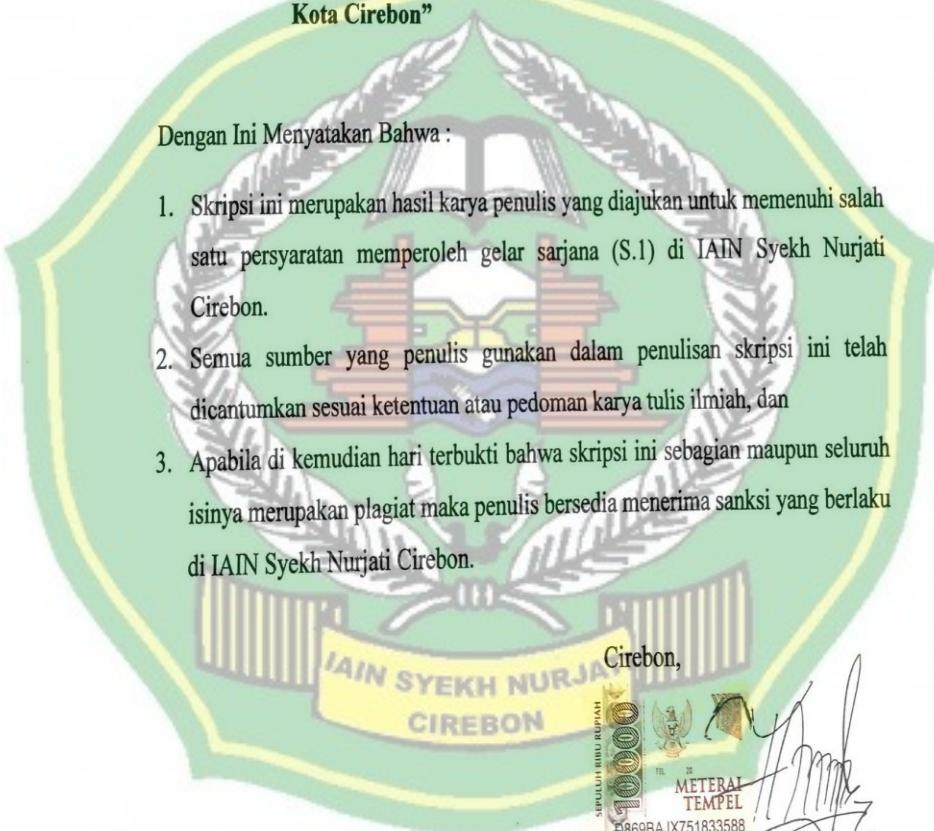
Nama : Fikri Miftahul Nugraha

NIM : 1808107163

Judul : **“Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon”**

Dengan Ini Menyatakan Bahwa :

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



Fikri Miftahul Nugraha

NIM. 1808107163

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Penulis adalah Fikri Miftahul Nugraha, lahir di Sumedang pada tanggal 07 Januari 2000. Penulis merupakan putra Tunggal, dari bapak Toto dan Ibu Sumarsih. Peneliti beralamat di Perumahan Nuansa Majasem Jl. Malang C.26 No. 10 Rt.05 Rw.15 Kecamatan Kesambi Kelurahan Karya Mulya Kota Cirebon. Adapun riwayat pendidikan yang pernah ditempuh Peneliti adalah :

1. SDN Cibitung Tahun 2006-2012
2. SMPN 17 Kota Cirebon Tahun 2012-2015
3. SMAN 4 Kota Cirebon Tahun 2015-2018
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon Tahun 2018-2022

Selama menjadi mahasiswa penulis juga aktif diberbagai organisasi baik intra maupun ekstra kampus diantaranya:

1. Wakil Ketua III MPK SMAN 4 Kota Cirebon
2. Ketua MPK SMAN 4 Kota Cirebon
3. Anggota Divisi PAO (Pengembangan Aparatur Organisasi) Himagumi PGMI
4. Ketua Himagumi PGMI
5. Anggota PTKP HMI Komisariat Tarbiyah Kota Cirebon
6. PJ HMI Komisariat Tarbiyah Kota Cirebon
7. Anggota Paguyuban Mahasiswa Priangan Timur (PMPT)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan ridha-Nya, sampai detik ini saya masih diberi kekuatan, kepercayaan dan kesempatan untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Bahwasanya ujian yang telah menggiringku sampai sekarang merupakan pengajaran bagiku menjadi pribadi yang lebih kuat dan tidak mudah berputus asa. Skripsi ini saya persesembahkan untuk :

Kedua orang tuaku tercinta Bapak Toto dan Ibu Sumarsih. Beliau yang berjuang tiada lelah untuk anaknya dan sebaik-baiknya pemberi ridho karena ridho-Nya Allah terdapat pada ridho orang tua. Untuk Tante dan Paman, Tante Tuti dan Om Rohiman yang selalu memberikan arahan dan didikan kepada saya serta seluruh keluarga besar yang memberikan support kepada saya.

Untuk para Dosen PGMI IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya. Kepada teman-teman seorganiasi dan teman kelas seperjuangan, terimakasih untuk semua pengalaman, ilmu, doa hingga kenangannya.



MOTTO HIDUP



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada kita. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal ini dengan baik dengan judul penelitian “Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon”

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan terbaik bagi kita semua yang telah membawa kita dari zaman kejahiliyan sampai ke zaman yang terang benderang dengan cahaya Islam dan Pengetahuan

Skripsi ini peneliti susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi salah satu syarat untuk penyusunan skripsi pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik berupa moril ataupun materil. Oleh karena itu ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua saya yang sudah membantu dan mensupport saya selama penyusunan Skripsi Saya
2. Tante dan om saya yang membimbing saya semasa penyusunan
3. Bapak dan ibu dosen yang sudah membimbing saya selama penyusunan skripsi
4. Bang Imam dan Faiz, terimakasih sudah menemani saya selama penyusunan skripsi saya lewat masukan-masukannya.
5. Teman dan kerabat saya yang sudah mau bekerja sama dalam penyusunan skripsi

Terlepas dari semua itu, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan, baik dari segi isi maupun sistematikanya dalam penyusunan proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu jika ada kesalahan dalam penulisan nama, gelar, ataupun isi mohon kritik dan sarannya.

Dengan mengharap ridha dan Rahmat Allah SWT semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca.

Aamiin Yaa Rabbal 'alamiin.



Daftar Isi

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
NOTA DINAS	vi
PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
Daftar Isi	xiii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Batasan Masalah	5
3. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Pengaruh Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	7
2. Jenis-Jenis Game	8
3. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	9
4. Manfaat Game	10
5. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	12
6. Indikator Kecanduan	13
7. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	14

8. Sejarah Masuknya <i>Game Online</i> Ke Indonesia.....	15
B. Motivasi Belajar Siswa.....	16
1. Pengertian Motivasi	16
2. Indikator Motivasi Belajar	18
3. Fungsi Motivasi	18
4. Sumber Motivasi	19
5. Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa.....	22
6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	23
C. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	25
1. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Intrinsik Siswa ...	25
2. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa .	25
3. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	27
D. Penelitian Terdahulu.....	28
E. Kerangka Berfikir	29
F. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sample	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	33
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
1. Metode Observasi.....	35
2. Wawancara	36
3. Angket	36
F. Teknik Analisi Data	40
1. Uji Korelasi.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	42
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Kelas VI MI Madinatunnajah.....	42

2. Motivasi Belajar Kelas VI Mi Madinatunnajah	45
3. Bagaimana Pengaruh Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar	49
B. Pembahasan	52
1. Pengaruh Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	52
2. Motivasi Belajar	52
3. Pengaruh Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar	53
BAB V KESIMPULAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	58
Daftar Pustaka	60
Lampiran	62



Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	43
Gambar 1. 2 Motivasi Belajar	47



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Frekuensi42
Tabel 1.2 Kategori Kecanudan	44
Tabel 1.3 Frekuensi Motivasi Belajar	45
Tabel 1.4 Kategori Motivasi	48
Tabel 1.5 Uji Korelasi	49

