

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI 2 KENDARI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
KENDARI
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

*Jln. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga – Kota Kendari Telp (0401) 3193710
Faximili (0401) 3193710 E-mail iainkendari@yahoo.co.id
Website: <http://iainkendari.ac.id>*

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul "PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN **GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 2 KENDARI**", yang disusun oleh saudari **IRMAWATI NIM.17010104054**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, setelah dikonsultasikan dan dikoreksi memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke ujian skripsi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Kendari, 20 September 2021


Dr. Abdul Kadir M.Pd
NIP. 19651231199021003



PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **"PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 2 KENDARI"**, yang disusun oleh saudari **IRMAWATI NIM. 17010104054**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, setelah dikonsultasikan dan dikoreksi memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke ujian pada tahap skripsi

Dosen Penguji Skripsi

Ketua : **Dr. Abdul Kadir M. Pd** (.....)

Sekretaris : **La Hadisi S. Ag, M. Pd. I** (.....)

Anggota : **La Hewi S. Pd. I, M. Pd** (.....)

Kendari, 14 Oktober 2021
Dekan

Dr. Masdin M. Pd
NIP. 196712311999031002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa segala informasi dalam skripsi berjudul “Pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap Motivasi Belajar di SD Negeri 2 Kendari” dibawah bimbingan bapak Dr. Abdul Kadir M.Pd, telah diperoleh dan disajikan sesuai dengan peraturan akademik dan kode etik IAIN Kendari. Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah disebutkan didalam daftar pustaka. Dengan penuh kesadaran saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Kendari, 14 Oktober 2021
7 Rabiul Awal 1443 H



MAWATI
NIM. 17010104054

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Institut Agama Islam Negeri Kendari, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IRMAWATI
NIM : 17010104054
Program Studi : Pendidikan Guru madrasah ibtdaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

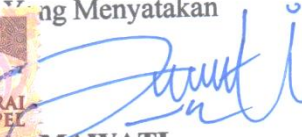
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Kendari **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

‘Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD negeri 2 kendari’

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Institut Agama Islam Negeri Kendari berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Kendari
Pada Tanggal : 14 Oktober 2021
7 Rabiul Awal 1443 H

Yang Menyatakan

MAWATI
NIM. 17010104054



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada seluruh manusia yang di muka bumi. Sholawat serta salam kami haturkan kepada baginda Rasulullah SAW, sebagai tokoh revolusioner yang telah merubah tatanan kehidupan dari kejahiliahan menjadi hikmah dan tentram.

Rasa syukur tiada terkira bagi penulis yang telah menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan.

Dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Faizah Binti Awad, M.Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari yang telah memberikan dukungan dan sarana fasilitas serta kebijakan yang mendukung penyelesaian studi penulis.
2. Dr. Masdin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari yang telah banyak memberikan dukungan, nasehat dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Raehang S.Ag, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa memberikan arahan dalam proses penyelesaian studi di IAIN Kendari

4. Bapak Dr. Abdul Kadir, M.Pd, selaku pembimbing yang penuh keikhlasan mengorbankan waktu memberikan bimbingan yang sangat baik dan saran kepada peneliti.
5. Bapak La Hadisi S.Ag, M.Pd.I dan Bapak La Hewi S.Pd.I, M.Pd selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan penelitian ini.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Kendari dan seluruh stafnya yang telah berkenan memberikan pelayanan kepada peneliti berupa buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.
7. Dewan Dosen dan staf administrasi dalam lingkup IAIN Kendari yang telah memberikan ilmu dan pelayanan yang baik selama kuliah di IAIN Kendari.
8. Kepala SD Negeri 2 Kendari, Ibu Hj. Djasni, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Dewan Guru serta staf administrasi dalam lingkup SD Negeri 2 Kendari.
10. Ayah dan Ibu saya yang bernama Ibrahim dan Nalang serta nenek dan kakek saya yang bernama Naje dan Kade yang telah memberikan segalanya baik do'a, semangat, cinta, kasih sayang, dan motivasi yang tidak dapat tergantikan dengan apapun.
11. Teman-teman dari keluarga Program Studi PGMI angkatan 2017 yang senantiasa memberikan semangat baik suka maupun duka.
12. Sahabat-sahabatku Irawanti limpong, Syifa Maulida, Endang, Widia, Risfal Basnani, yang selalu memberikan semangatnya sehingga hasil penelitian ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih perlu penyempurnaan baik dari isi maupun metodologi. Penulis berharap semoga bantuan dan berbagai upaya yang telah disumbangkan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal disisi Allah SWT dan tetap mendapat lindungan-Nya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Akhirnya menulis memohon maaf atas segala hilaf baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Kendari, 14 Oktober 2021


IRMAWATI
NIM. 17010104054



ABSTRAK

IRMAWATI, NIM. 17010104054, Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Kendari, Dibimbing Oleh: Bapak DR. Abdul Kadir M. Pd.

Tujuan penelitian ini : (1) Untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* siswa di SD Negeri 2 Kendari, (2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari, (3) Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan kelas V sebanyak 150 siswa, dengan menggunakan teknik *purposive Sampling* dan *Accidental Sampling* dalam pengambilan sampel, yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebanyak 51 sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif, dan analisis inferensial: uji prasyarat (uji normalitas, uji linearitas) dan uji hipotesis (uji regresi linear sederhana, uji signifikansi, uji t dan uji koefisien determinasi R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Intensitas penggunaan *game online* siswa di SD Negeri 2 Kendari, pada umumnya termasuk kategori tinggi dengan persentase 53%, (2) Motivasi Belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari termasuk kategori sedang dengan persentase 57%, (3) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (-4,263) > t_{tabel} (2,010)$, dengan kontribusi *game online* terhadap motivasi belajar sebesar 27,1% .

Kata Kunci : *Game online*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

IRMAWATI, NIM. 17010104054, The Influence of the Intensity of Using *Online Games* on Students' Learning Motivation at SD Negeri 2 Kendari, Supervised By: Mr. DR . Abdul Kadir M. Pd.

The objectives of this study: (1) To determine the intensity of the use of *online games* by students at SD Negeri 2 Kendari, (2) To determine the learning motivation of students at SD Negeri 2 Kendari, (3) To determine the effect of the intensity of using *online games* on students' learning motivation. At SD Negeri 2 Kendari. This research is a quantitative research using *survey*. The population in this study were all students in class IV and class V as many as 150 students, using *purposive sampling* and *Accidental sampling* techniques. In sampling, used in this study as many as 51 samples. Data collection techniques using instruments, questionnaires and documentation . Teknik data analysis used descriptive analysis and inferential analysis: the prerequisite test (normality test, linear *i bag*) and hypothesis testing (simple linear regression test, significance test , t test and test the coefficient of determination R^2). Study The results showed that: (1) The intensity of the use of *online games* students at SDN 2 Kendari of. In general, it is in the high category with a percentage of 53%, (2) Students' learning motivation at SD Negeri 2 Kendari is in the medium category with a percentage of 57%, (3) There is a significant negative effect on the intensity of the use of *online games* on students' learning motivation at SD Negeri 2 Kendari, with a significance value of $0.000 < 0.05$ and a $t_{hitung} (-4,263) > t_{table} (2,010)$, with the contribution of *online games* to learning motivation of 27.1% .

Keywords : *Online Game* , Learning Motivation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Definisi Oprasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teori	
2.1.1 Konsep Game Online.....	12
2.1.1.1 Pengertian Game Online.....	12
2.1.1.2 Tipe-Tipe Game Online.....	15
2.1.1.3 Dampak Positif Game Online.....	17
2.1.1.4 Dampak Negatif Game Online.....	19
2.2 Konsep Motivasi Belajar.....	23
2.2.1 Pengertian Motivasi.....	23
2.2.2 Pengertian Belajar.....	25
2.2.3 Pengertian Motivasi belajar.....	26
2.2.4 Fungsi Motivasi Belajar.....	27
2.2.5 Tipe-Tipe Motivasi.....	28
2.2.6 Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	30
2.2.7 Unsur-Unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar.....	31
2.2.8 Cara Mengembangkan Motivasi Belajar.....	33
2.3 Penelitian Relevan.....	34
2.4 Kerangka Berfikir.....	38
2.5 Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	41

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	41
3.3 Variabel dan Desain Penelitian.....	42
3.4 Populasi dan Sampel penelitian.....	43
3.5 Teknik Pengumpulan data	45
3.6 Instrumen penelitian	47
3.7 Validitas dan Reliabilitas.....	49
3.8 Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	67
4.2 Pembahasan	83

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Rekomendasi.....	93
5.3 Limitasi Penelitian.....	94

DAFTAR PUSTAKA	95
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	100
-----------------------	------------



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Relevan.....	37
3.1	Keadaan Populasi.....	44
3.2	Skala Penelitian Angket.....	46
3.3	Kisi-Kisi Instrumen.....	48
3.4	Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Game Online</i>	50
3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	51
3.6	Kriteria Realibilitas Instrumen.....	53
3.7	Hasil Realibilitas Instrumen.....	54
3.8	Hasil Uji Realibilitas Instrumen <i>Game Online</i>	55
3.9	Hasil Realibilitas Instrumen.....	55
3.10	Hasil Uji Realibilitas Instrumen Motivasi Belajar.....	56
3.11	Tingkat Hubungan Korelasi.....	65
4.1	Data Deskripsi Data <i>Game Online</i>	68
4.2	Distribusi Frekuensi <i>Game Online</i>	69
4.3	Distribusi Kategori <i>Game Online</i>	70
4.4	Deskripsi Data Motivasi Belajar.....	71
4.5	Distribusi Motivasi Belajar.....	72
4.6	Distribusi Kategori Motivasi belajar.....	74
4.7	Hasil Uji Normalitas.....	76
4.8	Hasil Uji Linearitas.....	77
4.9	Hasil Analisa Regresi Linear Sederhana.....	79
4.10	Hasil Uji Signifikan.....	80
4.11	Hasil Uji Kolerasi Product Moment.....	81
4.12	Hasil Uji t.....	82
4.13	Hasil Uji Determinan.....	83

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir.....	39
3.1	Desain Penelitian.....	43
4.1	Histogram <i>Game Online</i>	69
4.2	Diagram <i>Game Online</i>	70
4.3	Histogram Motivasi Belajar.....	73
4.4	Diagram Motivasi Belajar.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Instrumen Uji Coba <i>Game Online</i>	101
2	Instrumen Uji Coba Motivasi Belajar	104
3	Data Hasil Uji Coba Instrumen <i>Game Online</i>	106
4	Data Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar	107
5	Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas <i>Game Online</i>	108
6	Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas Motivasi Belajar	110
7	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas <i>Game Online</i>	112
8	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas Motivasi Belajar	113
9	Angket <i>Game Online</i> Yang Valid Dan Reliabel	114
10	Angket Motivasi Belajar Yang valid Dan Reliabel	116
11	Data Hasil Penelitian <i>Game Online</i>	118
12	Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar	119
13	Data Hasil Analisis Deskriptif	120
14	Uji Persyarat Analisis	122
15	Uji Linearitas	123
16	Uji Hipotesis	124
17	Uji Signifikan	124
18	Uji Kolerasi Product Moment	124
19	Uji t	125
20	Uji Koefisien Determinasi	125
21	Tabel R	126
22	Tabel t	128
23	Surat Izin Penelitian Dari Kampus	130
24	Surat Izin Penelitian Dari Balitbang	131
25	Surat Keterangan Selesai Penelitian	132
26	Dokumentasi	133
27	Daftar Riwayat Hidup	140