

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPT SD NEGERI
04 AIR HITAM BATU BARA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh :

CINDRI CANTIKA

0306181030



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPT SD NEGERI
04 AIR HITAM BATU BARA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*

Oleh:

CINDRI CANTIKA
0306181030

Pembimbing I

Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc. M.A
NIP. 197307162007101003

Pembimbing II

Nurlaili, M.Pd
NIP. 198908032019082001

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2023

DISETUJUI DAN DISAHKAN

Pembimbing I



Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc. M.A
NIP. 197307162007101003

Pembimbing II



Nurlaili, M.Pd
NIP. 198908032019082001

**Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**



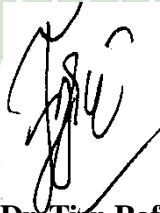
Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

**Sekretaris Progam Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**



Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan 2023**



Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum
NIP. 197011101997032004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “ **PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPT SD NEGERI 04 AIR HITAM BATU BARA**” yang disusun oleh **Cindri Cantika** yang telah dimunaqasahkan dalam Sidang Munaqasah Sarjan Stara Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

21 Agustus 2023 M
4 Shafar 1445 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasah Skripsi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua



Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Sekretaris



Safran, M.Pd.I
NIP. 198709062019031012

Anggota Penguji

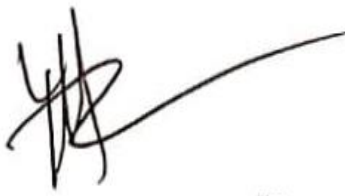
1. Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc. M.A
NIP. 197307162007101003



2. Nurlaili, M.Pd
NIP. 198908032019082001



3. Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001



4. Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I
NIB. 1100000100



Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan UINSU Medan



Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum
NIP. 197011101997032004



Nomor : Surat Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi

Medan, Maret 2023
Kepada Yth :
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sumatera
Utara Medan**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Cindri Cantika
NIM : 0306181030
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online*
terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di
UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc. M.A
NIP. 197307162007101003

Pembimbing II



Nurlaili, M.Pd
NIP. 198908032019082001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cindri Cantika

Nim : 0306181030

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di UPT SD 04 Air Hitam Batu Bara”** adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau diterima bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi atau peciplakan atau pengutipan yang melanggar etika kelimuan.

Medan, 25 , Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Cindri Cantika
NIM. 0306181030

ABSTRAK

Penelitian yang telah dilakukan berjudul “ Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar dan signifikansi kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

Metodologi penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dan asosiatif.. Populasi penelitian adalah siswa kelas V UPT Sd 04 Air Hiram Btau Bara dengan jumlah sampel 35 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik *Total Sampling* (sampling jenuh). Teknik pengumpulan data dengan observasi, angket, dokumentasi. Alat pengolahan data Aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan uji t dimana nilai t-hitung variabel kecanduan *game online* sebesar 8,795 lebih besar dari nilai t-tabel 2,03452 ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$). (2) kemudian kecanduan *game online* signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* dan motivasi belajar memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

Kecanduan *game online* dapat memiliki dampak negatif pada motivasi belajar seorang siswa. Beberapa pengaruh negative yang mungkin dapat terjadi diantaranya menjadikan siswa kehilangan fokus pada tugas-tugas sekolahnya. Selain itu kecanduan *game online* seringkali mengakibatkan penurunan produktivitas siswa.

Kata kunci: *Kecanduan game online, Motivasi belajar*

ABSTRACT

The research that has been carried out is entitled "The Influence of Online Game Addiction on Students' Learning Motivation at UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara". This research aims to determine the effect of online game addiction on learning motivation and the significance of online game addiction on learning motivation.

The research methodology uses a descriptive and associative approach. The research population is class V students at UPT Sd 04 Air Hiram Btau Bara with a sample size of 35 students. The sampling technique is the Total Sampling technique (saturated sampling). Data collection techniques with observation, questionnaires, documentation. SPSS 25 Application data processing tool.

The results of the study show that (1) there is an influence of online game addiction variables on students' learning motivation. This is based on the t test where the t-calculated value of the online game addiction variable is 8.795 which is greater than the t-table value of 2.03452 (t-calculated > t-table). (2) then online game addiction has a significant effect on student learning motivation with a significance value of 0.000 which is less than 0.05. This shows that online game addiction and learning motivation have a significance value of > 0.05.

Online game addiction can have a negative impact on a student's learning motivation. Some of the negative influences that might occur include making students lose focus on their schoolwork. In addition, addiction to online games often results in a decrease in student productivity.

Keywords: *Online game addiction, motivation to learn*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya hingga akhir zaman, dengan diiringi upaya meneladani akhlaknya yang mulia.

Skripsi ini berjudul **“PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPT SD NEGERI 04 AIR HITAM BATU BARA”**. Disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Sumatera Utara Ibu Prof. Dr Nurhayati, M.Ag.
2. Ibu Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Sapri, S.Ag., MA. selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam perkuliahan.
4. Bapak Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc. M.A. selaku pembimbing skripsi I dan Ibu Nurlaili, M.Pd selaku pembimbing skripsi II. Bapak dan Ibu telah banyak memberikan saran, kritik, arahan serta nasihat sewaktu dalam bimbingan. Waktu yang diluangkan dan senantiasa ikhlas dalam memberikan bimbingan

dan bantuan selama penulis menempuh studi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Saya berdoa, semoga bapak dan ibu diberi kesehatan dan selalu dalam lindungan Allah swt.

5. Ibu Auffah Yumni, Lc. M.A selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar membimbing penulis dan banyak memberikan arahan, motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
7. Ibu Ainun Syofiah, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis yang melakukan penelitian, serta guru dan staf SD 04 Air Hitam Batu Bara.
8. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Rajlun Ismawan. dan ibunda Nur Ainun dan nenek saya Nor Dewi. Karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tidak ternilai serta dukungan moral dan materil kepada saya yang tidak pernah putus sehingga saya dapat menyelesaikan studi sampai ke bangku sarjana. Semoga Allah memberikan balasan yang tidak terhingga dengan surga-Nya yang mulia.
9. Untuk adik-adik saya yang tercinta, Rika Putri, Shela Desteria, Airin Syaqilah yang selalu memberi semangat, dukungan, motivasi, serta doa kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar seperjuangan di kelas PGMI-4 UIN SU Stambuk 2018 yang menemani sekaligus menjadi saksi masa-masa perjuangan saya selama perkuliahan. Khususnya untuk Umi Kalsum, S.Pd, Siti Masyitah, Anggi Apriliani S.Pd, Maisarah Banurea S.Pd. Terima kasih sudah menjadi teman tempat berbagi suka dan duka.
11. Teman-teman tercinta Satya Dayanti, S.Pd, Sri Wahyuni S.E, Sofa Marwah S.AB, Sarifah Nabila Hasibuan, Rija Aini, S.E, Tantri Rada, S.Pd. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik sampai saat ini dan terima kasih juga sudah mendukung saya dan selalu ada di saat apapun.

12. Kepada Dimas Setiaji S.H. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Telah banyak berkontribusi dalam penulisan skripsi saya ini, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, serta pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung, menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk saya. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
13. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Atas semua pihak yang sudah ikut berpartisipasi dalam pemberian jasa baik dari segi moral maupun materil, saya ucapkan banyak terima kasih. Semoga apa yang telah dilakukan mendapat balasan dari Allah SWT dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin. Dengan skripsi ini saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan juga bagi saya sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

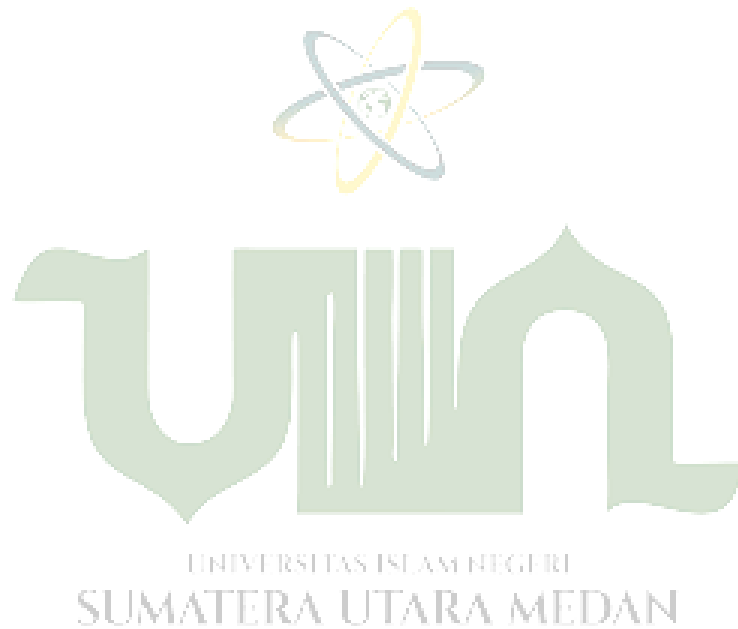
Medan, Juli 2023
Penulis



Cindri Cantika
NIM. 0306181030

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TELAAH KEPUSTAKAAN.....	6
2.1 Kerangka Teori.....	6
2.1.1 <i>Game Online</i>	6
2.1.2 Motivasi Belajar	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.2 Populasi dan Sampel	26
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	28
3.6 Metode Penelitian.....	30
3.7 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Gambaran Umum Sekolah	38
4.2 Deskripsi Data.....	41
4.3 Hasil Penelitian	43
4.4 Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51

5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83



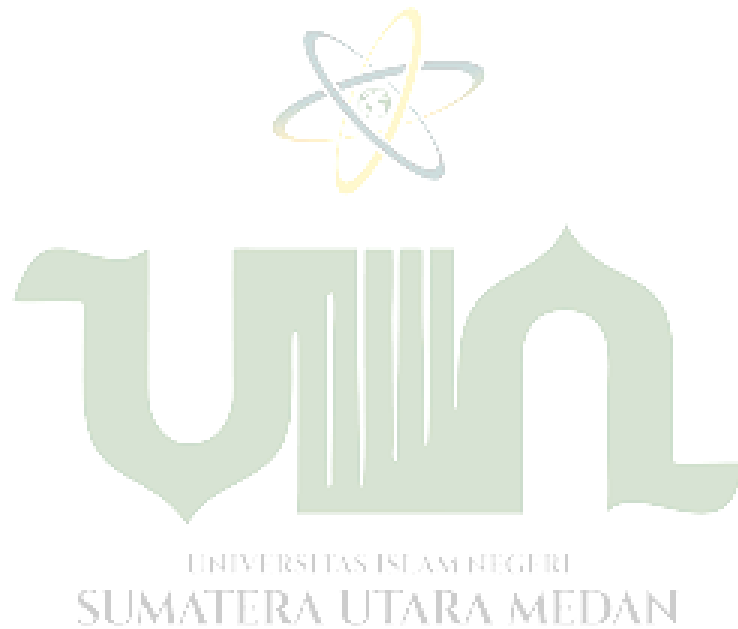
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penskoran untuk Pernyataan Angket Variabel X dan Y	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen <i>Game Online</i>	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	30
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik SD Negeri 04 Air Hitam	39
Tabel 4.2 Jumlah Siswa.....	41
Tabel 4.3 Analisis Deskripsi Variabel <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Game Online X</i>	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar Y	45
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas.....	47
Tabel 4.10 Regresi Linear Sederhana.....	47
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengaruh hubungan variabel X dengan Y	31
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket <i>Game Online</i>	56
Lampiran 2 Angket Motivasi Belajar.....	58
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Variabel <i>Game Online</i>	61
Lampiran 4 Hasil Kuesioner Variabel Motivasi Belajar.....	63
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game Online</i>	65
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar	70
Lampiran 7 Deskriptif Statistic	75
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian.....	79
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi	80
Lampiran 11 Dokumentasi.....	81

