

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SDN 40 PANGKALPINANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana S.Sos

Oleh:

PUTRI ANGGRAINI

(1921037)

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Kep. Bangka Belitung
33173E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id Website : iainsasbabel.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B.369/FD/B12/PP.00.9/06/2023

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:


Nama : Putri Anggraini
NIM : 1921037
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SDN 40 Pangkalpinang

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal Plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 12 Juni 2023

Dekan,


Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
ANIP. 196601051997031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Putri Anggraini

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
DiBangka

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan meneliti hasil perbaikan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Putri Anggraini
NIM : 1921037
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial(S.Sos). Harapan kami Semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqosyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Bangka, 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zaprul Khan, M.S.I
NIP. 1974021320009011005

Al. Fakhri Zakirman, M. A
NIP. 198412032020121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Munirah Hayati

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Putri Anggraini
NIM : 1821037
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SDN 40 Pangkalpinang

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Konsultan I,

Eva Harista, M.Pd
NIP. 19870512015032007

Bangka, Juni 2022

Konsultan II

Nurviyanti Cholid, M.Pd
NIP. 198407312019032007



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B - 163 /FD/6/2023

Skripsi dengan judul: Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV, V dan VI di SDN 40 Pangkalpinang

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Putri Anggraini
N I M : 1921037
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

telah di munaqasyahkan pada hari : Senin Tanggal 17 April 2023 dengan nilai A (86,15), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Sos.

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Dr. Zaprul Khan, M.S.I
NIP. 197402132009011005

Penguji I,

Eva Harista, M.Pd
NIP. 19870512015032007

Ketua Panitia

Safril, M.Sos
NIP. 199004182020121018

Pembimbing II,

Al Fakhri Zakirman, M.A
NIP. 198412032020121004

Penguji II,

Nurvianti Cholid, M.Pd.I
NIP. 198407312019032007

Bangka, 12 Juni 2023

Dekan,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 19660105199703100



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Putri Anggraini

NIM : 1921037

Jurusan : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proposal skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV,V, Dan VI di SDN 40 Pangkalpinang” ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendir, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah proposal skripsi ini.

Pangkalpinang,

Yang menyatakan



Putri Anggraini

NIM.1921037

HALAMAN MOTTO

“Barangsiapa yang berusaha untuk menjaga diri, maka Allah menjaganya, barangsiapa yang berusaha merasa cukup, maka Allah mencukupinya, Barangsiapa yang berusaha bersabar, maka Allah akan menjadikannya bisa bersabat tidak ada seorang pun yang di anugerahi sesuatu yang melebihi kesabaran”

(HR. Bukhari No. 1469)

“TIDAK ADA YANG LEBIH KAYA DARI PADA KESABARAN”

(Putri Anggraini)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan rasa syukur yang sangat dalam atas kehadiran serta ridho Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan kita sebagai pengikutnya berharap agar mendapatkan syafa'at kelak di yaumul qiyamah amin. Dengan penuh ketulusan hati, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

- Ibu, Sofi Yulia sari yang telah membesarkan, mendidik, serta mendoakan segala urusan anaknya, dukungan, kasih sayang dan perhatian yang tanpa batas pada penulis. Terimakasih telah menjadi orangtua terbaik satu-satunya setelah ayah tiada.
- Nenek, Zuraidah yang telah mendidik, mengayomi, mendoakan segalanya, dukungan yang penuh serta kasih dan sayangnya yang tak terhingga, semoga nenek dapat selalu diberi kesehatan dan disembuhkan penyakitnya aamiin.
- Kakak adik ku tersayang, Odi Sopiadi dan Septi Anggraini terimakasih telah menjadi penyemangat serta do'a dalam mengerjakan skripsi ini.
- Calon suami, Apriliyandi yang telah mendukung dan membantu pembiayaan, dukungan agar menyelesaikan kuliah, kasih dan sayang serta perhatian yang besar kepada penulis sampai hari ini.
- Wali kelas XII SMA MUHAMMADIYAH PKP, Ibu Fitri Sadewi yang telah mendukung penulis untuk melanjutkan studi hingga hari ini serta memberi pelajaran hidup yang berarti.
- Sahabat seperjuangan Dewi wulandari dan Desi Trilastuti yang selalu memberikan dukungan tanpa henti dan memberi doa yang tak dapat dibalas nilainya.
- Kalian adalah teman-teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana. Saudara-saudariku BKI A tersayang yang selalu memberikan dukungan moril dan motivasi untuk terus bertahan dan bekerja keras menyelesaikan pendidikan ini dengan secepat mungkin.

- Almamater tercinta Fakultas Dakwah dan kampus hijau yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk mengarungi hidup kedepannya.
- Pak Bohhori sebagai pembimbing akademik yang sangat perhatian, penuh akan motivasi agar menyelesaikan skripsi penulis, dan doa yang dihaturkan setiap mengajar di kelas BKI A yaitu agar mahasiswa BKI A selalu dilancarkan dalam urusan pendidikannya.
- Kampus hijau INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ABDURAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG, yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa yang melanjutkan studi sarjana, memberikan ilmu-ilmu baik ilmu duniawi maupun akhirat. Insyaallah ilmu yang didapatkan dari kampus dapat penulis bawa untuk hidup kedepannya.

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN 40 PANGKALPINANG

Putri Angraini

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Institut Agama Islam Negeri

Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Abstrak

Bermain *games* merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan serta memiliki dua ketentuan di akhir game yaitu antara menang (*win*) atau kalah (*lose*). Sebab ketentuan tersebut menimbulkan rasa ingin bermain dengan terus menerus untuk mencapai kemenangan. Kemenangan sendiri merupakan bentuk kepuasan yang diterima oleh pemain *games*. Dengan sehubungan pesatnya kemajuan teknologi dunia, *games* sudah selalu berinovasi memberi ketertarikan pada pengguna. Salah satu inovasi *games* yang populer zaman sekarang adalah *game online*.

Game online sangat banyak menyuguhkan ketertarikan serta perkembangan setiap tahunnya, dengan mengembangkan *game* menjadi berbagai jenis *game online* yang menambah keinginan untuk bermain para pengguna. Pengguna sendiri dapat dari berbagai kalangan, namun dikalangan anak-anak atau pelajar kisaran umur 10-12 tahun, dikarenakan usia antara 10 sampai 12 tahun merupakan usia yang sangat aktif, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kemudian diharapkan untuk tidak berlebihan serta diharapkan untuk anak-anak atau pelajar terus mengontrol frekuensi dalam bermain agar tidak mengganggu motivasi dalam belajar. Motivasi belajar merupakan hal yang harus dimiliki setiap pelajar, agar pelajar terdorong dalam proses belajar di sekolah, di rumah maupun di tempat-tempat belajar lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SDN 40 Pangkalpinang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 59 siswa. Dengan teknik pengambilan data melalui observasi, angket, dan dokumen. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Berdasarkan uji hipotesis yang dibantu dengan penggunaan SPSS Versi 29 dan rumus korelasi *product moment* antara variabel X dan Y. Variabel X merupakan kebiasaan bermain *game online* sedangkan variabel Y merupakan motivasi belajar siswa kemudian didapatkan hasil melalui korelasi *product moment* didapatkan nilai koefisien korelasi menyatakan mempunyai hubungan tingkat **kuat** karena dapat dilihat di tabel korelasi yakni tabel 1.1. nilai signifikan korelasi menyatakan **signifikan** karena korelasi dua sisi (2-tailed) dari output.

Kata-kata Kunci: *Bermain, Game Online, dan Motivasi Belajar*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Sang Penguasa Segala, karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah Skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad Saw. beserta para Sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku ketua Jurusan Dakwah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
3. Bohhori M.Pd.I, selaku Penasehat Akademik.
4. Dr. Zaprul Khan, M.S.I, selaku Pembimbing I.
5. Al Fakhri Zakirman, M.A, selaku Pembimbing II.
6. (nama lengkap dengan gelar akademik), selaku Konsultan I.

7. (nama lengkap dengan gelar akademik), selaku Konsultan II.
 8. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
 9. Rekan-rekan seperjuangan, yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.
- Ibarat pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, demikianlah skripsi ini adanya, banyak kekurangan di sana-sini. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Pangkalpinang, 2023

Yang Menyatakan,

Putri Anggraini

NIM. 1921037

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
NOTA KONSULTAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
KATA PENGANTAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian	6

E. Telaah Pustaka	8
F. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KERANGKA TEORITIS	13
A. Bermain Game Online	13
B. Kebiasaan Bermain Game Online	14
C. Frekuensi Kebiasaan Dalam Bermain Game Online	15
D. Jenis Game online	16
E. Dampak Game Online	18
1. Dampak positif	19
2. Dampak negatif	19
F. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	20
G. Motivasi belajar	23
H. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	25
I. Upaya guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	27
J. Fungsi motivasi belajar	28
K. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa	29
L. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian	32
1. Tempat dan waktu Penelitian	32
2. Pendekatan	32

B. Populasi dan Sample	33
1. Populasi	33
2. Sampel	33
C. Variabel penelitian.....	34
D. Metode Pengumpulan Data	35
E. Uji Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Keabsahan Data	39
G. Teknik Pengolahan Data	41
H. Teknik Analisis data	43
1. Statistik Deskriptif	44
2. Uji Persyaratan	44
1. Uji normalitas	44
2. Uji linearitas	45
3. Uji Korelasi Product Moment.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN	47
A. Profil SDN 40 Pangkalpinang	47
B. VISI MISI Sekolah	48
C. Analisis Keabsahan Data	48
1. Uji Validitas dan Reliabilitas	49
D. Analisis Data Penelitian.....	53
a. Statistik Deskriptif Data	54
b. Uji Normalitas Data	59
c. Uji Linearitas Data	60

d. Analisis Hipotesis Penelitian	61
E. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
1. Saran Praktis.....	70
2. Saran Metodologis	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	38
3.2 Contoh Data Tabulasi	43
3.3 Koefesien Korelasi	46
4.1 Uji Validitas (Variabel X)	49
4.2 Uji Relibilitas (Variabel Y).....	51
4.3 Uji Validitas (Variabel X)	52
4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y).....	53
4.5 Statistik Deskriptif Variabel X.....	55
4.6 Tingkatan Kategori.....	56
4.7 Distribusi Frekuensi Variabel X	57
4.8 Statistik Deskriptif Variabel Y.....	58
4.9 Distribusi Frekuensi Variabel Y	59
4.10 Uji Normalitas	59
4.11 Uji Linearitas Anova Table.....	61
4.12 Korelasi	62