



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 004
TEMBILAHAN KOTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



OLEH :

AFIFATUL MUNAFI'AH

NIRM : 1209.18.08498

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN-RIAU
1444 H / 2022 M**



YAYASAN PENDIDIKAN AULIAURRASYIDIN
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM
AULIAURRASYIDIN
معهد أولياء الراشدين العالی الإسلامی
ISLAMIC COLLEGE OF AULIAURRASYIDIN

TERAKREDITASI



BAN-PT

KAMPUS PANAM (PARIT ENAM) JALAN GERILYA No. 12 TEMBILAHAN BARAT 29213
Email : akademik@stai-tbh.ac.id

PENGESAHAN

No. 222/STAI-AUR/Skripsi/XI/2022

Skripsi berjudul "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA", yang telah ditulis oleh sdr. AFIFATUL MUNAFIAH, NIRM 1209.18.08498 telah dimunaqasahkan pada tanggal 25 Oktober 2022, dan telah diperbaiki sesuai permintaan Tim Penguji Munaqasah dengan Yudisium Sangat Memuaskan., IPK: 3,66.

TIM MUNAQASAH

Ketua
Syarifudin, S.Pd.I., M.Pd.I.

Sekretaris
Martina Napratilora, S.Pd., M.Pd.

Penguji I
Dr. Masriani, S.Ag., M.Pd.I.

Penguji II
Dr. Al Afif Hamzar, M.Si.

Tembilahan, 26 November 2022

Ketua STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

SYARIFUDIN, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 2105068302

... dan Berinovasi untuk Pendidikan, Berkarya dan Berbakti untuk Negeri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



YAYASAN PENDIDIKAN AULIAURRASYIDIN
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM
AULIAURRASYIDIN
معهد أولياء الراشدين العالی الإسلامی
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



KAMPUS PANAM (PARIT ENAM) JALAN GERILYA No. 12 TEMBILAHAN BARAT 29213
Email : pgmi@stai-tbh.ac.id


PENGESAHAN PEMBIMBING

Saya yang bertandatangan di bawah ini, selaku pembimbing, mengesahkan dan menyetujui bahwa skripsi yang berjudul: "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA", yang ditulis oleh Sdr:

Nama : AFIFATUL MUNAFIAH
NIRM : 1209.18.08498
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tanggal Ujian : 25 Oktober 2022

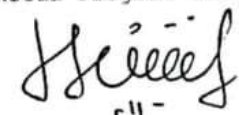
Telah diujikan dan diperbaiki sesuai dengan saran Tim penguji Munaqasah STAI Auliaurrasyidin Tembilahan, pada tanggal 15 November 2022.

Pembimbing
Dina Liana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2122119001


(.....)
Tgl. 26 November 2022

Tembilahan, 26 November 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dr. MASRIANI, S.Ag., M.Pd.I.
NIDN. 2124127401

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AFIFATUL MUNAFI'AH

NIRM : 1209.18.08498

Pekerjaan : Mahasiswi

Agama : Islam

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA" merupakan hasil karya saya yang digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Strata Satu (Sarjana) di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Auliaurrasyidin Tembilahan - Riau.
2. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan sesuai ketentuan yang berlaku di STAI Auliaurrasyidin Tembilahan - Riau.
3. Jika dikemudian hari terbukti bahwa karya saya ini bukan hasil karya asli saya, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di STAI Auliaurrasyidin Tembilahan - Riau, berupa pencabutan/pembatalan gelar.

Tembilahan, 14, Juni, 2022

Yang membuat pernyataan,



AFIFATUL MUNAFI'AH

NIRM. 1209.16.07799



S

NOTA DINAS PEMBIMBING

DINA LIANA, M.Pd
DOSEN PROGRAM STUDI PGMI
STAI AULIAURRASYIDIN TEMBILAHAN

NOTA DINAS

prihal : Skripsi Saudara
AFIFATUL MUNAFIAH

Kepada Yth.

Ketua STAI AULIAURRASYIDIN
Di -
Tembilahan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan-perbaikan seperlunya terhadap isi Skripsi saudara:

Nama : AFIFATUL MUNAFI'AH
NIRM : 1209.18.08498
Program : S.1 (Strata Satu)
Jurusan : Tarbiyah
Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD
NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA**

Maka dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAI Auliaurrasyidin Tembilahan.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tembilahan, 14, Juni

2022 Pembimbing,

DINA LIANA, M. Pd
NIDN: 2122119001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



S

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

MOTTO

وَحَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Dan sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”



STAI AULIAURASYIDIN
TEMBILAHAN

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



s

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya, dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Semoga do'a, shalawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabat serta siapa saja yang mendapat petunjuk hingga hari qiamat. Amiin.

Persembahan tugas akhir ini dan rasa terima kasih saya ucapkan untuk :

1. Untuk kedua orang tuaku tersayang, ayahanda Kasni dan ibunda Sarmi yang senantiasa mencurahkan kasih sayang dan do'anya setiap waktu.
2. Untuk seluruh keluargaku yang tercinta sebagai tanda terima kasihku atas segala do'a dan bimbingan yang selama ini diberikan.
3. Untuk pembimbingku ibu Dina Liana.S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan bimbingan kepadaku selama saya menjalani prosesi dari awal hingga akhir pembuatan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik.
4. Untuk bapak, ibu dosen dilingkungan fakultas Tarbiyah yang telah merelakan ilmunya untuk saya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan



s

5. Untuk teman-temanku yang selalu membuatku gembira menjalani hari-hari perkuliahan.
6. Untuk almamaterku tercinta.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



**STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN**

**ABSTRAK**

AFIFATUL MUNAFI'AH (2022) : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilihan Kota

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terdapat sebagian anak-anak yang prestasinya menurun, masih terdapat beberapa siswa yang tidak masuk sekolah tanpa keterangan, anak malas dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR), Siswa sering berkata kotor/tidak sopan, Peserta didik sering membicarakan tentang *game online* di sekolah dengan temannya, Siswa menjadi lebih agresif serta emosional yang kurang terarah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subjek yang diteliti adalah siswa, adapun objeknya adalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SDN 004 Tembilihan Kota. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 125 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan angket. Adapun teknik analisa data menggunakan rumus *regresi sederhana*.

Hasil analisa melalui angket dapat disimpulkan hasil dari pengujian variabel (X) diperoleh nilai skor terendah 48, dan skor tertinggi 91 dengan jumlah siswa 125 dan 20 soal angket berupa pernyataan. Dari pengujian variabel (Y), diperoleh skor terendah 37 dan skor tertinggi adalah 81 yang diperoleh dari daftar angket yang terdiri dari 20 soal pernyataan.

Dari hasil pengujian regresi sederhana, ternyata $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($9,40 \geq 3,91$), maka diterima H_a dan H_0 ditolak karena nilai F_{hitung} terletak pada daerah penolakan, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dikelas tinggi SD Negri 004 Tembilihan Kota.

Kata Kunci : Game Online, Motivasi Belajar



s

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT, Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Auliaurrasyidin Tembilahan.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing dan mendidik umat melalui ucapan, perbuatan, dan tauladannya menuju jalan yang lurus sebagaimana terdapat dalam Al-Qur'an dan Al-Sunnah.

Berkat izin dan karunia dari Allah SWT skripsi ini telah dapat penulis selesaikan dengan judul **"Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri 004 Tembilahan Kota"**.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak H.Kursani, S.Pd.I sebagai ketua yayasan STAI Auliaurrasyidin Tembilahan.
2. Bapak Syarifudin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua STAI Auliaurrasyidin Tembilahan beserta staf,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



s

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Bapak dan Ibu Dosen dan semua yang turut berjasa dalam membantu penulis menyelesaikan kuliah.

3. Ibu Drs. Masriani, S.Ag., M.Pd.I selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Auliaurrasyidin Tembilahan.
4. Ibu Dina Liana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan motivasi dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta telah meluangkan waktu dan kemudahan selama proses bimbingan serta memberikan saran serta dukungan kepada penulis selama pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Abdul Hamid, S.Si. selaku kepala perpustakaan STAI Auliaurrasyidin Tembilahan, yang telah memberikan fasilitas dan peminjaman buku-buku yang penulis perlukan.
6. Seluruh Dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin Tembilahan.
7. Seluruh Staf Tata Usaha Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin Tembilahan yang telah membantu proses administrasi.
8. Bapak Fernandes Ali, S.Pd.SD selaku Kepala SD Negeri 004 Tembilahan Kota berserta majelis guru



s

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

yang dengan tangan terbuka menerima kehadiran penulis untuk melakukan penelitian.

9. Teristimewa untuk orang tua tercinta, kakak-kakakku tercinta Mar'atul Jannah, Siti Mariana, 'Aisyatur Rahmah dan adikku Nikmatul Mudrikah atas pengorbanan dan doanya yang tidak pernah henti-hentinya memberikan support untuk penulis serta tidak kenal lelah dalam membantu penulis baik secara moril maupun materil.
10. Para teman dan sahabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terhadap penyelesaian skripsi ini yakni teman-teman seperjuangan di Prodi PGMI khususnya lokal "B" angkatan 2018.

Demikian, ucapan terimakasih dari penulis kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Aamiin yaa Rabbal 'aalamiin.

Tembilahan, 14, Juni, 2022

Penulis

AFIFATUL MUNAFI'AH
NIRM. 1209.18.0898



S

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN i

NOTA DINAS PEMBIMBING ii

MOTTO iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Alasan Memilih Judul 5

C. Penegasan Istilah 6

D. Permasalahan 8

 1. Identifikasi Masalah 8

 2. Batasan Masalah 9

 3. Rumusan Masalah 9

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9

 1. Tujuan Penelitian 9

 2. Manfaat Penelitian 10



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

BAB II KAJIAN TEORITIS

- A. Kecanduan *game online* 12
 - 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*..... 12
 - 2. Sejarah *Game Online*..... 14
 - 3. Jenis *Game Online*..... 15
 - 4. Kelebihan Dan Kelemahan *Game Online*... 20
 - 5. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*... 24
 - 6. Cara mengatasi anak yang kecanduan *game online*..... 28
 - 7. Dampak kecanduan *game online*..... 33
 - 8. Indikator kecanduan *game online*..... 37
- B. Motivasi belajar 41
 - 1. Pengertian motivasi belajar..... 41
 - 2. Macam-macam motivasi belajar..... 43
 - 3. Upaya meningkatkan motivasi belajar... 46
 - 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar 50
 - 5. Indikator motivasi belajar..... 53
- C. Konsep oprasional 54
- D. Penelitian yang relevan 60
- E. Asumsi dan hipotesis penelitian 65
 - 1. Asumsi penelitian..... 65
 - 2. Hipotesis penelitian..... 66



S

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	67
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	68
1. Lokasi Penelitian	68
2. Waktu Penelitian	68
C. Subjek dan Objek Penelitian	68
1. Subjek Penelitian	68
2. Objek Penelitian	68
D. Populasi dan sampel	68
1. Populasi Penelitian	68
2. Sampel penelitian	69
E. Teknik Pengumpulan Data	72
1. Angket	72
2. Dokumentasi	73
F. Teknik Analisa Data	74

STAI AULIAURRASYIDIN TEMBILAHAN

BAB IV PENYAJIAN DATA HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Hasil Dokumentasi	76
1. Profil Sekolah Dasar 004 Tembilahan Kota	76
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	83
1. Kecanduan <i>game online</i>	84
2. Motivasi belajar	92
C. Pembahasan hasil penelitian	110



s

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	118
B. Saran	119

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran I (Instrumen Penelitian)
- Lampiran II (Data Hasil Penelitian)
- Lampiran III (Surat Izin Penelitian)
- Lampiran IV (Surat Selesai Penelitian)
- Lampiran V (SK Penetapan Judul Skripsi)
- Lampiran VI (Dokumentasi)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN**



s

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Konsep Oprasional Kecanduan <i>Game Online</i>	55
Tabel II.2	Konsep Oprasional Motivasi Belajar.....	57
Tabel VI.1	Tabel Sarana Dan Prasarana SD Negeri 004 Tembilahan Kota	80
Tabel VI.2	Tabel data PTK dan PD.....	81
Tabel VI.3	Tabel Keadaan Siswa SD Negeri 004 Tembilahan Kota	82
Tabel VI.4	Tabulasi Data Angket Kecanduan <i>Game Online</i> Kelas Tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota	85
Tabel VI.5	Tabulasi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota	93
Tabel IV.6	Tabel Penolong Statistik.....	102

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Sejak adanya internet yang merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti *instagram*, *email*, *film*, berita serta *game online*.

Game online merupakan *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet.¹ Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang.

¹ Oleh Maria Agustina Lebo, dkk, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja" Journal of Health and Behavioral Science. Vol.2, No.2, September 2020, hlm 202

Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online* akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang pelajar. Pelajar yang candu terhadap *game online* mengakibatkan merosotnya motivasi belajar.

Motivasi belajar menurut Mohammad Syarif Sumantri ialah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.²

Motivasi siswa yang kurang dalam belajar membuat kegiatan pembelajaran seperti tidak bermakna. Masalah motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk menstimulasi motivasi belajar.

Faktanya perkembangan teknologi dan *game online* membuat para pecandu *game online* menurunkan minat dan motivasi belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka menurun, motivasi

² Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta : Pt Grafindo Persada, 2015), hlm. 383



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

belajar menurun dan menyebabkan kemalasan. Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan prespektif kognitif dari peserta didik.

Menurunnya motivasi belajar pada siswa akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. *Mood* dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas, minat, dan motivasi belajar pada siswa. Siswa yang malas belajar dan sering membolos akan mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar namun, apabila siswa tidak mengurangi atau menghentikan tindakannya yang tidak perlu seperti bermain *game* maka hal ini akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.

Melalui hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di SD Negeri 004 Tembilahan Kota, pada tanggal 29 November 2021, guru memaparkan dalam kegiatan pembelajaran terdapat sebagian anak-anak yang prestasinya menurun, masih terdapat beberapa siswa yang tidak masuk sekolah tanpa keterangan, anak malas dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR) karena waktunya telah habis digunakan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

untuk bermain *game online* dengan *smart phone* dan juga karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, dan Siswa sering berkata kotor/tidak sopan, Peserta didik sering membicarakan tentang *game online* di sekolah dengan temannya, Siswa menjadi lebih agresif serta emosional yang kurang terarah, karena didalam beberapa permainan *game* juga menghadirkan konten kekerasan dan konten berbahaya lain.

Salah satu penyebab terjadinya yaitu, kecanduan *game online*, hal ini sesuai dengan data awal yang diperoleh peneliti melalui angket, siswa yang menjawab merasa gelisah apabila tidak dapat bermain *game online* karena suatu hal sebanyak 84,4%, siswa yang menjawab ingin terus bermain *game online* sebanyak 92%, siswa menjawab sering terlambat makan ketika asik bermain *game* sebanyak 53,12%, siswa yang menjawab apabila terdapat masalah ia memilih bermain *game* 47,04%, siswa yang menjawab sering terlambat tidur karena bermain *game online* sebanyak 44,64%, siswa yang menjawab pernah berhenti bermain *game online* tetapi ingin bermain kembali sebanyak 84,64, siswa yang menjawab tidak ingin lagi bermain *game*



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

online karena dengan sering bermain *game online* menjadi malas belajar sebanyak 80,16%, dan siswa yang menjawab tidak suka diganggu saat bermain *game online* sebanyak 55,52%, dan untuk jumlah keseluruhan sebanyak 72,48% anak candu terhadap *game online*, hal ini dikarenakan *game online* dapat diakses secara mudah dimana saja. Apalagi pada tahun terakhir ini jam belajar disekolah lebih singkat dari jam belajar ditahun sebelumnya.

Berdasarkan fakta-fakta diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul : "**Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilihan Kota.**

B. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilihan Kota ialah :

1. Alasan memilih judul ini, karena sesuai dengan permasalahan yang muncul dilapangan.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

2. *Game online* saat ini marak digunakan dan banyak digemari oleh banyak golongan, khususnya anak-anak.
3. Tersedianya teori yang relevan dengan variabel yang penulis teliti.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan serta kekeliruan dalam memahami tentang judul dalam penelitian ini, maka penulis membuat penegasan istilah yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah gaya yang ada atau timbul dari sesuatu, (orang/benda) yang membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.³

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah usaha untuk mendeteksi bagaimana kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Kecanduan

Kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri

³ Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*, (Jakarta : Gramedia, 2016), Hlm 1045



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti.⁴ Yang dimaksud kecanduan dalam penelitian ini yaitu sikap yang timbul dari diri siswa yang merupakan sikap yang tidak sehat yang ditimbulkan oleh dampak kecanduan *game online* dan dapat menimbulkan efek negatif.

3. *Game online*

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.⁵ Jadi *game online* yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu suatu aplikasi permainan *game* yang diakses oleh banyak pemain dan terhubung dengan jaringan internet.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan yang diperlukan peserta didik untuk meraih suatu prestasi, bekal berharga untuk meraih prestasi

⁴ Risha Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur : UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun, 2018), Hlm 12

⁵Oleh Emrina fitri, lira erwinda dan ifdil ifdil, "konsep adiksi *game online* dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling", jurnal konseling dan pendidikan, vol. 6 no.2, 2018, hlm 213

belajar terbaik.⁶ Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa siswi yang sedang belajar supaya tetap semangat dalam melakukan kegiatan belajar.

D. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Prestasi akademik siswa yang menurun.
- b. Siswa malas dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR).
- c. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak masuk sekolah tanpa keterangan.
- d. Turunnya motivasi belajar peserta didik.
- e. Siswa menjadi lebih agresif.
- f. Emosional siswa yang kurang terarah.
- g. Siswa sering berkata kotor/tidak sopan.
- h. Peserta didik sering membicarakan tentang *game online* di sekolah dengan teman-temannya.

⁶Ahim Surachim, *Efektifitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*, (Bandung : Alfabeta Cv, 2016), hlm 79





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, mengingat luasnya permasalahan yang ada maka peneliti membatasi masalah hanya pada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik Siswa Kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

3. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu : Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar Siswa Kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilihan Kota.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan praktis, yakni sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

- 1) Sebagai informasi dan pemecahan masalah tentang masalah motivasi siswa, khususnya dalam hal belajar.
- 2) Menambah khazanah keilmuan tentang kecanduan *game online* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.
- 3) Penelitian ini juga dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian yang lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

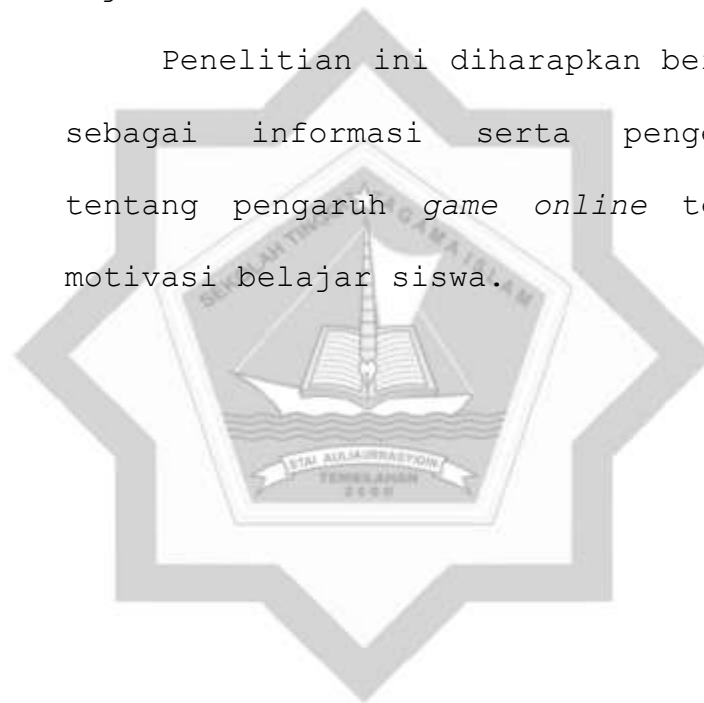
- 2) Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswa pada kegiatan yang lebih positif, misalkan

dengan mengikuti ekstrakurikuler, agar siswa terhindar dari kecanduan bermain *game online* yang berdampak terhadap motivasi belajar.

3) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan berfungsi sebagai informasi serta pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.



STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada pengguna alkohol dan obat-obatan. Erizal novrialdy mengatakan, istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.⁷ Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan konklusif pada suatu perilaku atau zat.⁸

Rahyuni dkk mengatakan, bahwa *game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh

⁷ Oleh Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya", Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2, 2019, hlm 148-158

⁸ Oleh Dona Febriandari, dkk, " Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja", Jurnal Keperawatan Jiwa, Vol. 4, No. 1, Mei 2016, hlm 50



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

multi pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.⁹

Gilbert Luis Ondang mengatakan, Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (ke-canduan internet).¹⁰

Andri Arif Kustiawan dan Andy Widya Bayu Utomo mengatakan, perilaku kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.¹¹

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatini yang menyebutkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game*

⁹ Oleh Rahyuni dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo", jurnal BJE, Vol. 1, No. 2, Juni 2021, hlm 65-70

¹⁰ Oleh Gilbert Luis Ondang, dkk, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT", Jurnal Holistik, Vol. 13, No. 2, april-juli 2020, hlm 8

¹¹Andrian Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur : Cv. AE Media Grafika, 2019), hlm,15

online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pola prestasi belajarnya.¹² Hal ini sesuai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Angela, bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.¹³

2. Sejarah Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak

¹² Oleh Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Nonformal, E-ISSN: 2715-2634, hlm 121

¹³Oleh Angel, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 2, 2013, hlm 532-544



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama.

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

3. Jenis *Game Online*

Ada pembagian untuk jenis-jenis online game seperti MMORPG (*massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORPTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama pemain bermain maka pemain tersebut semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

experience dan perlengkapan untuk bertempur. Selain itu *MMORTS* adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun setrategi yang dipakai. Terakhir, *MMOFPS* adalah jenis *game* yang biasanya mengandung banyak kekerasan karena disini jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata didalam permainannya seperti handgun, pedang, dan senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan. Individu yang bermain terlalu banyak berinteraksi dengan *online game* berpotensi mengalami *internet gaming disorder*.¹⁴

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

- a. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter games (MMOFPS)*

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain

¹⁴ Oleh Satria Sagara & Ahmad Mujab Masykur, "Gambaran *Online Gamer*", Jurnal Empati, April 2018, Vol.7, No.2, hlm 419



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berada dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

- b. MMORPTS *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORPTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya *seri age of empires*), fantasi (misalnya *warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *star wars*).

- c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar*, *Final Fantasi*, *DotA*.

d. *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *Dreamcast*, *Playstation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360*.

e. *Massiveli Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

browser melalui MTML dan teknologi scripting MTML (*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*).

f. *Simulation games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games, construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Contoh permainannya adalah *Scord Life*.

g. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang sekalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti :



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*).
- 3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online Firs-Person Shooter*).
- 4) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).¹⁵

Nisrinafatin mengatakan bahwa, jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu, *Mobile Legent, PUBG, Free Fire* dan *AOV* yang merupakan *game action*.¹⁶

4. Kelebihan Dan Kelemahan *Game Online*

a. Kelebihan *game online*

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin

¹⁵ Oleh Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online Terhadap Remaja*", Jurnal Curere, Vol.01. No.01, April 2017, hlm 32-33

¹⁶oleh Nisrinafatin, *Op.Cit*, hlm 188

sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

- 2) Meningkatkan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini *game online* dapat meningkatkan minat baca permainannya.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan didunia nyata (yang relefan dan positif).

7) Melatih kemampuan bekerja sama, pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota didalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

b. Kelemahan *game online*

1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan banyak dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

- 2) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- 3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- 4) Terbengkalainya kegiatan didunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
- 5) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.

- 6) Pemborosan uang untuk membayar sewa computer diwarnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.¹⁷

5. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu (eksternal) menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

a. Faktor internal

- 1) Keinginan-keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktifitas penting lainnya

¹⁷Rischa Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, *op.cit*, hlm





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

- 3) Kontrol diri kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor eksternal

- 1) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

- 2) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktifitas yang menyenangkan.

- 3) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

Faktor-faktor kecanduan *game online* menurut Young antara lain :

a. Ciri khas (*Selience*)

Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak bisa dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.

c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktifitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.

d. Antipasi (*anticipation*)

Bermain *game* digunakan sebagai *strategi Coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi dikehidupan nyata, lama kelamaan aktifitas internet menjadi aktifitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.

e. Mengabaikan akan kehidupan social (*neglect to social life*)

Pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan social untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

f. Ketidak mampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidak mampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu

tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.¹⁸

6. Cara mengatasi anak yang kecanduan *game online*

Untuk mencegah pengaruh *game online* atau *playstation* itu tidak menyebabkan anak-anak semakin bertindak konyol, harus dimulai dari orang tua atau keluarga dirumah, baru dilanjutkan oleh pihak-pihak lain seperti guru disekolah dan masyarakat.

a. Peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game*

Umumnya anak-anak menjadi kecanduan *game* disebabkan oleh kurang hiburan, ajakan teman, serta pengawasan yang longgar. Untuk mencegah agar anak tidak semakin kecanduan terhadap *playstation*, ada beberapa tips yang dapat dilakukan oleh orang tua, antara lain:

1) Buat jadwal

Agar anak tidak berlama-lama bermain *game*, orang tua sebaiknya mengatur jadwal untuk bermain *playstation*. Buatlah anak

¹⁸ Andrian Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *Op.Cit*, hlm, 21-24



anda jadwal harian atau mingguan untuk main *playstation*. Usahakan agar setiap kali main, anak-anak tidak bermain *playstation* lebih dari 2 jam. Dan perlu ditegaskan bahwa jadwal itu akan berlaku jika anak telah menyelesaikan PR atau kewajibannya.

2) Main bersama

Hal ini dapat memudahkan anda mengontrol anak saat bermain *playstation* agar anak tidak bersikap agresif dan berbicara kasar atau mencaci maki jika ia kalah. Main *game* bersama anak sekaligus merupakan bentuk usaha anda untuk mendekati atau mendidiknya. Lewat bermain PS bersama, anda dapat mengawasi perkembangan mental dan kesehatan anak anda.

3) Beri pengertian

Disaat-saat berkumpul dengan anak, selalu beri pengertian pada anak tentang peraturan main *playstation* dan dampak yang ditimbulkannya. Disamping itu anda beri permainan yang lebih mendidik, dari pada sekedar mentontonkan kekerasan. Sebagai



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

contoh anda dapat mengajak anak bermain *scrabble*, catur, mengisi TTS, dan lain-lain.

4) Beri pilihan

Agar anak anda tidak terus menerus bermain *playstation*, carikanlah kegiatan yang bisa mengalihkan perhatiannya dari *game*. Usahakan untuk mengarahkan anak pada kegiatan-kegiatan lain yang disukainya, seperti bersepeda, sepak bola, basket dan lain-lain.

5) Bersikaplah tegas

Bersikaplah tegas untuk tidak mengizinkan anak bermain *playstation* pada waktu-waktu tertentu, misalnya saat anak menjelang ujian, ada tamu atau kerabat yang berkunjung kerumah, jam/waktu tidur dan lain-lain. Sebaliknya, bermain *game* dapat anda jadikan hadiah atau *reward* jika anak telah menyelesaikan tugasnya, misalnya belajar dan mengerjakan PR.

6) Awasi

Selalu awasi cara anak dalam bermain *game*. Ingatkan anak agar mematuhi panduan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

yang disarankan pabrik, misalnya duduk setidaknya 50 cm dari monitor, tidak menyetel layar monitor terlalu terang, dan lain-lain, agar kesehatan anak tidak terganggu.¹⁹

b. Peran guru dalam mengatasi anak kecanduan game.

Secara etimologi, guru sering disebut pendidik. Sedangkan secara etimologis, guru sering diartikan sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan siswa dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi siswa, baik potensi kognitif, potensi afektif, maupun potensi psikomotorik.²⁰

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi anak dari kecanduan game, yaitu :

1) Beri pengertian

Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk

¹⁹ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta : Pustaka Mina, 2011), hlm. 57-60

²⁰ Fahrina Yustiasari Liriwati & M. Ilyas, *Profesi Keguruan*, (Probolinggo : Pustaka Nurja, 2019), hlm 1

dari kegemaran bermain *game* atau *playstation* secara berlebihan.

2) Lakukan razia

Sekali-sekali guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap benda-benda yang yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya *gameboy* dan HP. Anak-anak biasanya gemar bermain *game* yang ada di HP dan *gameboy*. Razia ini bertujuan untuk menertibkan anak-anak sekolah agar tahu bahwa sekolah adalah tempat belajar bukan tempat bermain vidio.

3) Kerja sama dengan orang tua murid

Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan main *game*, guru sebaiknya bekerja sama dengan orang tua siswa tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi si anak.

4) Berikan PR

Guru bisa memberikan PR kepada siawanya agar anak-anak tidak terlalu banyak memiliki waktu luang untuk main *playstation*. Ada baiknya PR itu berupa tugas berkelompok sehingga dapat



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

berinteraksi dengan teman-temannya dan mengalihkan perhatiannya dari *vidio game*.²¹

7. Dampak kecanduan *game online*

a. Dampak positif kecanduan *game online*

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online* diantaranya :

- 1) Pemecahan masalah dan logika.
- 2) Perhatian dan motivasi yang lebih.
- 3) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial contohnya dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama.
- 4) Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan yang nyata.

²¹Ayu Rini, *op.cit*, hlm 60-63





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

- 5) *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.
 - 6) Membuat analisa dan keputusan yang cepat berpikir secara mendalam.
 - 7) Penalaran induktif dan pengujian hipotesis contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh.
 - 8) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain banyak permainan yang dimainkan *online* dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.
 - 9) Simulasi, dunia nyata keterampilan.
- b. Dampak negatif kecanduan *game online*

Berikut adalah beberapa dampak negatif dari *game online* :

- 1) *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

- 2) Terlalu banyak bermain *game online* membuat anak terisolasi dari sosial.
- 3) Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral.
- 4) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- 5) Prestasi akademik yang menurun.
- 6) *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, *carpal tunnel syndrom*.²²

- c. Dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal

²²Andrian Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *op.cit*, hlm 28-32

game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan gadget dan asik dalam permainan *game online* tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja, namun dampak jangka panjang dari permainan *game* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu ini dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Ketergantungan seperti ini dapat memicu aktifitas negatif seperti suka berbohong, tidak masuk sekolah karena mengatuk, malas belajar dan mengerjakan tugas sekolah, atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.²³

Nisrinafatin mengatakan dalam penelitiannya, diantara dampak dari kecanduan *game online* diantaranya : Sulit

²³ Gilbert Luis Ondang, dkk, *Op.Cit*, hlm 9



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu, serta menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.²⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa, anak-anak yang kecanduan *game online* akan berdampak pada motivasi belajarnya, diantaranya siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa lupa waktu, pola makan terganggu, emosional tidak terarah, bahkan siswa akan cenderung tidak masuk sekolah tanpa keterangan demi *game* kesayangan mereka.

8. Indikator kecanduan *game online*

Krista Surbakti mengatakan bahwa, *game online* adalah permainan video yang dimainkan dengan beberapa bentuk jaringan komputer,

²⁴ Nisrinafatin, *Op.Cit*, hlm 120



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

menggunakan komputer pribadi atau konsol video game.²⁵ Menurut James Paul Gee, video games i mean both games played on game platforms (such as the sony playstation 2, the nintendo gamecube, or microsoft's XBox) and games played on computers.²⁶ (menurut james paul gee, video game adalah game yang dimainkan di platform game (seperti sony playstation 2, nintendo game cube, atau microsoft xbox) dan game yang dimainkan dikomputer.

Nisrinafatin mengatakan game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainannya yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.²⁷

Ulric Wong dan David Carson Hodgins dalam hasil penelitiannya mengatakan proses pengembangan

²⁵ Oleh krista surbakti, Op.Cit, hlm, 30

²⁶ James Paul Gee, *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*, (New York : Palgrave Macmillan. 2003), hlm

²⁷Nisrinafatin, Op. Cit. Hlm 116



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

menghasilkan skala kecanduan *vidio game* ada 6 faktor :

- a. *Loss of control and consequences (loss of control of vidio game addiction scale.*(Merasa terikat dengan vidio game sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang).
- b. *Agitated withdrawal (anger, anxiety, and conflict when unable to play vidio games).* (Merasakan kebutuhan untuk bermain vidio game dengan jumlah waktu yang meningkat. Dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain *vidio game*).
- c. *Engagement (interest in vidio games).*(Menghindari masalah dengan bermain *vidio game*).
- d. *Coping (use of vidio games to modify mood or escape).*(Merasa gelisah apabila tidak bisa bermain *vidio game*).
- e. *Mournful withdrawal (feeling e sense of grief or loss when unable to play vidio games).*(Selalu berupaya untuk mengendalikan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

atau berhenti bermain *vidio game* namun tidak berhasil).

f. Shame (regret over the negative effects resulting from a lack of control over playing vidio games). (Malu (menyesali dampak negatif akibat kekurangan kontrol atas bermain *vidio game*)).²⁸

Eyup Yilmaz, Mark D.Griffiths dan Adnan Kan mengatakan dalam penelitiannya bahwa indikator kecanduan *game online* untuk usia anak ada empat skala diantaranya : *self-control, reward/reinforcement, problems* dan *involvement*.²⁹

- 1) *Self-control* merupakan kemampuan anak untuk mengontrol perilakunya sendiri, menekan dan menahan tingkah laku impuls.
- 2) *Reward/reinforcement* merupakan menjadikan game sebagai bentuk hadiah setelah anak menyelesaikan tugas rumah atau tugas sekolah.
- 3) *Problems* merupakan hal yang mengacu pada masalah yang disebabkan oleh bermain *game online* secara berlebihan.

²⁸Oleh Ulric Wong dan David Carson Hodgins, "Development Of The Game Addiction Inventory For Adults (GAIA)," Jurnal Informa Helathcare, ISSN : 1606-6359 print/1476-7392 online, 2013, hlm 1-15

²⁹Oleh Eyup Yilmaz, dkk, "Development And Validation Of Vidio Game Addiction Scale For Cildren (VASC)", Jurnal Int J Ment Health Addiction, DOI 10.1007/s11469-017-9766-7, 15 mai 2017,



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

4) *Involvement* merupakan kesadaran siswa agar mengetahui bahaya *game* dan supaya berhenti bermain *game*.

Sapto Irawan dan Dina Siska. W mengatakan dalam penelitiannya bahwa indikator kecanduan *game online* pada peserta didik diantaranya : *frekuensi bermain game online*, waktu bermain *game online* dan permainan atau *game* yang digemari.³⁰

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif diluar diri individu atau hadiah.³¹

³⁰ Sapto Irawan dan Dina Siska.W, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik", Jurnal Konseling Gusjigang, ISSN 2460-1187, Vol.7, No.1, April 2021, hlm 9-19

³¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hlm, 101



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

Dalam arti luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi : kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi, dan perangsang (*incentives*).³²

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam lingkungan interaksi dengan lingkungannya. Belajar menurut Abdillah yaitu suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.³³

³²Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada), Hlm 151

³³ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung :Alfabeta, Cv, 2014), Hlm 35



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama.³⁴

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai. Dengan demikian motivasi memiliki peran strategis dalam belajar, baik pada saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, maupun saat berakhirnya belajar.

2. Macam-macam motivasi belajar

Dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis yaitu :

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan

³⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hlm 163

orang lain. Seseorang yang secara intrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung penghargaan eksplisit atau paksaan eksternal lainnya.³⁵

Siswa yang memiliki motivasi intrinsik, siswa akan termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai tinggi, atau hadiah dan sebagainya.

Motivasi belajar intrinsik lebih baik dibandingkan motivasi ekstrinsik, karena ada hubungan esensial antara keinginan yang akan dipenuhi dengan kegiatan belajar, sehingga bentuk motivasi ini cenderung dapat bertahan lebih lama, disertai rasa senang. Motivasi belajar meliputi :

- 1) Mendorong kognitif yaitu untuk mengetahui, memahami, dan memecahkan masalah.

³⁵ Nyanyu Khodijah, *Op.Cit*, hlm 152



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

- 2) Adanya cita-cita, tujuan yang jelas.
- 3) Mencapai hasil belajar yang tinggi demi penghargaan pada dirinya sendiri.
- 4) Memberikan pujian pada diri sendiri karena puas.³⁶

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi eksternal yang muncul dari luar diri pribadi seseorang, seperti kondisi lingkungan kelas-sekolah, adanya ganjaran berupa hadiah (*reward*) bahkan merasa takut oleh hukuman (*panishment*) yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi.

Motivasi ekstrinsik ini lebih berhubungan dengan manfaat suatu tugas belajar yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai suatu target. Yang khas dari motivasi belajar ekstrinsik yaitu :

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban.
- 2) Belajar demi menghindari hukum yang diancamkan.

³⁶ Mohammad Syarif Sumantri, *op, cit*, hlm 382



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

- 3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang dijanjikan.
- 4) Belajar demi meningkatkan gengsi sosial.
- 5) Belajar demi mendapatkan pujian dari orang yang dianggap penting.
- 6) Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang.

3. Upaya meningkatkan motivasi belajar

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membangun motivasi peserta didik, terutama motivasi dalam kegiatan belajar.³⁷ Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalam proses belajar mengajar agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan. Berikut ini Sardiman berpendapat cara-cara pemberian motivasi ada 11 macam, yaitu :

- a. Memberi angka

Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajarnya. Banyak siswa-siswa yang belajar utamanya

³⁷Donni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru Fokus Pada Peningkatan Kualitas Pendidikan, Sekolah, Dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta,cv, 2014), hlm 96



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

karena angka/nilai yang baik, sehingga yang dikejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor yang baik saja.

b. Memberi hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk pekerjaan/kegiatan mungkin tidak akan menarik seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat terhadap suatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan atau kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat dijadikan motivasi untuk mendorong siswa aktif untuk belajar. Persaingan baik individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi siswa. Memang persaingan dapat digunakan dalam dunia perdagangan dan industri, tetapi dapat juga digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga belajar keras dengan mempertaruhkan harga



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang tidak cukup penting.

e. Memberi ulangan

Siswa akan giat jika mengetahui akan ada ulangan juga merupakan sarana untuk memotivasi belajar. Akan tetapi, juga harus diingat oleh tutor jangan terlalu sering dan rutin karena akan membosankan, tutor juga harus terbuka maksudnya bila akan ada ulangan memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan/ belajar apalagi mengetahui hasil belajarnya baik akan mendorong siswa lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat siswa akan memotivasi dirinya untuk terus belajar baik lagi dengan harapan hasilnya terus meningkat.

g. Memberi pujian

Apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas dengan perlu diberi pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus

merupakan motivasi yang baik. Supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar. Karena itu, tutor harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Membangkitkan hasrat belajar

Berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud belajar. Hal ini akan lebih baik bila segala sesuatu kegiatan tanpa maksud. Oleh sebab itu, tutor senantiasa membangkitkan hasrat untuk belajar kepada siswanya.

j. Minat

Karena motivasi belajar erat hubungannya dengan minat, motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepat kalau minat merupakan alat motivasi pokok. Proses belajar akan lancar bilamana ada minat.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena dirasakan sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.³⁸

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar berikut :

a. Cita-cita atau aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi, yaitu suatu target yang ingin dicapai. Penentuan agar target ini tidak sama bagi semua siswa. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang.

Dalam beraspirasi, siswa menentukan target atau disebut juga taraf aspirasi, yaitu keberhasilan yang ditentukan sendiri oleh siswa dan ia mengharapkan dapat

³⁸Muhammad syarif sumantri, *op. Cit*, hlm, 383-385

mencapainya. Taraf aspirasi atau taraf keberhasilan ini dipakai sebagai ukuran untuk menentukan apakah siswa mencapai sukses atau tidak.

b. Kemampuan belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya pengamatan, ingatan, daya pikir dan fantasi.

Jadi, siswa mempunyai kemampuan belajar yang tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses, sehingga kesuksesan ini memperkuat motivasinya.

c. Kondisi siswa

Siswa adalah makhluk hidup yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi, kondisi siswa yang memengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, lemah dan bahkan hilang sama sekali, khususnya kondisi-kondisi yang sifatnya kondisional. Misalnya keadaan emosional siswa, gairah belajar dan situasi dalam keluarga.

f. Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyapaikannya, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi belajar siswa.³⁹

³⁹ Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran*, (Depok : Pt. Rajagrafindo Persada, 2021), hlm 131-132



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

5. Indikator motivasi belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang amat penting agar seorang anak cerdas istimewa mencapai prestasi sesuai dengan kapasitas yang ada.⁴⁰

Keberhasilan peserta didik dalam meraih suatu tujuan pembelajaran dapat membangkitkan motivasi baru, berupa penguatan motivasi belajar yang mengarahkan dan menggerakkan dirinya kepada perilaku belajar yang efektif dalam pencapaian tujuan.⁴¹ Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Hamzah B. Uno mengatakan, indikator motivasi belajar dapat diklarifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

⁴⁰ Julia Maria Van Tiel & Endang Widyorini, *Deteksi Dan Penanganan Anak Cerdas Istimewa (Anak Gifted) Melalui Pola Alamiah Tumbuh Kembangnya*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), hlm 132

⁴¹ Ahim Surachim, *Efektifitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*, (Bandung : Alfabeta, 2016), hlm 74

- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁴²

C. Konsep Oprasional

Konsep oprasional adalah konsep penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel. Berdasarkan kerangka teoritis yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kecanduan *game online* sebagai variabel X (variabel terikat) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel y (variabel bebas). Indikator untuk variabel x ini diambil dari teori Wong dan Hodgins yang menjelaskan kecanduan *game online*. Indikator yang menjadi alat ukur variabel x adalah :

⁴² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Dibidang Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hlm



Tabel II.1 Konsep Oprasional Kecanduan Game Online

	Indikator Kecanduan Game Online	Item
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>© Hak Cipta Milik STAI Auliaurasyidin Tembilahan</p>	<p>Merasa terikat dengan video game sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang.</p>	<p>a. Lebih suka bermain game online daripada bermain dengan teman diluar.</p> <p>b. Lebih suka bermain game online daripada mengerjakan tugas.</p> <p>c. Tidak suka diganggu saat bermain game online.</p> <p>d. Sering terlambat makan karena asik bermain game.</p> <p>e. Mengabaikan pekerjaan rumah untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bergain game online.</p> <p>5</p>
	<p>Merasakan kebutuhan untuk bermain video game dengan jumlah waktu yang meningkat. Dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain video</p>	<p>a. Bermain game online lebih lama dari waktu yang direncanakan.</p> <p>b. Merasakan permainan game online merupakan permainan yang asik dan menyenangkan.</p> <p>c. Merasakan kesenangan apabila menang bermain</p> <p>4</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilahan





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

<p>Hak Cipta Diindungi Undang-Undang</p>	<p>game.</p>	<p>game online dan naik ke level berikutnya. d. Bermain game dari pulang sekolah sampai sore.</p>	
	<p>Menghindari masalah dengan bermain video game.</p>	<p>a. game online. b. Mengalihkan pikiran yang mengganggu dengan bermain game online.</p>	2
<p>Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan</p>	<p>Merasa gelisah apabila tidak bisa bermain video game.</p>	<p>a. Sering teringat tentang permainan game online. b. Merasakan kesenangan apabila dapat bermain game online dengan menggunakan hp. c. Merasa gelisah apabila tidak dapat bermain game online. d. Dengan bermain game online dapat menambah pertemanan. e. Merasa senang apabila dapat bermain game online.</p>	5
	<p>Selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain video game namun tidak berhasil.</p>	<p>a. Bermain game hanya sebentar, tetapi saat game semakin asik siswa ingin bermain game terus. b. Pernah berhenti</p>	3



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang		bermain <i>game online</i> , tetapi siswa ingin bermain <i>game online</i> kembali. c. Bermain <i>game online</i> saat ada waktu luang.	
	Malu (menyesali dampak negatif akibat kekurangan kontrol atas bermain <i>vidio game</i>).	a. Tidak ingin lagi bermain <i>game online</i> , karena sering bermain <i>game online</i> membuat nilai tugas sekolah menurun.	1

Indikator untuk variabel Y ini diambil dari teori Hamzah B. Uno yang menjelaskan keberadaan motivasi belajar dalam diri anak didik. Indikator yang menjadi alat ukur variabel Y adalah :

Tabel II.2 Konsep Oprasional Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Item
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	a. Kemampuan untuk bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan. b. Kemampuan untuk bertanya kepada guru jika ada materi yang belum jelas.
		8



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

		<p>c. Memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>d. Rajin belajar secara mandiri.</p> <p>e. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan guru.</p> <p>f. Membaca petunjuk mengerjakan soal ujian dengan teliti.</p> <p>g. Kemauan mengingat materi pelajaran.</p> <p>h. Mudah bosan jika mendengarkan penjelasan guru.</p>	
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	<p>a. Kemauan untuk belajar.</p> <p>b. Membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran untuk besok.</p> <p>c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.</p> <p>d. Membaca buku sesuai dengan jadwal pelajaran yang ditentukan.</p> <p>e. Mengulang catatan atau buku pelajaran.</p>	6



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

		f. Berangkat sekolah tepat waktu.	
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	a. Keinginan untuk berprestasi. b. Kamauan melaporkan hasil belajar kepada orang tua.	2
4	Adanya penghargaan dalam belajar.	a. Mendapatkan penghargaan b. Mendapatkan pujian.	2
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	a. Kreatif	1
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	a. Suasana tempat belajar yang nyaman dan menarik dan kelengkapan fasilitas dalam kelas.	1



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

D. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan antara lain :

1. Ayu setianingsih (2018). *Game online dan efek problematikanya terhadap terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.*

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada matapelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dan untuk mengetahui solusi alternatif untuk mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.

Yang melatar belakangi penelitian ini yaitu, kebanyakan siswa dikelas khususnya di pelajaran pendidikan agama islam banyak anak kurang termotivasi dalam belajar seperti mengantuk dikelas, kurang fokus saat pelajaran berlangsung, kesulitan dalam mengerjakan tugas dan sering terlambat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

kehidupan yang sebenarnya dengan populasi 42 siswa dan sampel 7 siswa dengan pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis, dari penelitian penulis *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru, dan orang tua paham akan apa yang akan dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

2. Zulpadli (2017). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkili tahun pembelajaran 2017/2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *game online* kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan Tahun Pembelajaran 2017/2018, motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri Simpang Kanan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Penelitian ini dilatar belakangi karena SMK Negeri Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkili merupakan sekolah menengah kejuruan yang mencoba menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran maupun manajemen pendidikan disekolah sehingga siswanya pun sudah terbiasa dalam menggunakan sistem teknologi dan informasi berbasis internet yang mencakup keberadaan *game online*.

Model penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang berjumlah 40 siswa, maka sampel diambil dari seluruh populasi yaitu 40 siswa. Instrumen

yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus korelasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara *game online* dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,5 dimana berarti H_0 diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartiannya dengan menggunakan rumus uji "t". Diperoleh t_{hitung} 3,56 dan t_{tabel} 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

3. Rahyuni, Muhammad Yunus dan Sundari Hamid (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode *multistage random sampling* sehingga sehingga diperoleh SD Negeri 101 Tadangpalie, SD Negeri 104 Abbanuangnge, SD Negeri 99 Lumpulung, dan SD Negeri 244 Pammana yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial .



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *game online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi penelitian

Yang mendasari dari penelitian ini adalah kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun asumsi yang penulis rumuskan adalah :



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

- a. Bermain *game online* secara terus menerus dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
- b. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu kecanduan *game online*.
- c. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
- d. Kecanduan *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa.

2. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.⁴³

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_a = Terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

H_o = Tidak terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

⁴³ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2015), hlm 206



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁴

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁵

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, cv, 2018), hlm 7

⁴⁵ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*, (Bandung : Alfabeta, cv, 2018), hlm 14



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 25 Februari hingga 10 Juni.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi menurut Babbie tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoretis menjadi target



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

hasil penelitian.⁴⁶ Populasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A, B, C dan D yang berjumlah 109, serta siswa kelas V A, B, C dan D yang berjumlah 88. Jadi total kelas IV dan V secara keseluruhan di SD Negeri 004 Tembilahan Kota yaitu 184 siswa.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian ini adalah bagian dari populasi yang diambil sebagian data dan dapat mewakili seluruh populasi.⁴⁷

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan sampling non acak dengan teknik *purposive sampling*, teknik *purposive sampling* ini digunakan untuk mengetahui sampel dalam sebuah penelitian yang memang memerlukan kriteria-kriteria tertentu

⁴⁶Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm 53

⁴⁷ Riduwan, *Belajar Mudah Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm 10



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

agar sampel yang diambil sesuai dengan tujuan peneliti.

Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti hanya bisa menggunakan kelas IV dan V di SD Negeri 004 Tembilahan Kota, untuk kelas VI, tidak diperbolehkan untuk diteliti. Hal ini dikarenakan takut dapat mengganggu persiapan ujian akhir. Sedangkan untuk kelas rendah, yakni kelas 1, 2, dan 3 menurut sepengetahuan peneliti mereka menggunakan *hand phone* untuk menonton *vidio*. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa, peneliti mengambil kelas IV dan V sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus dari *Issac & Michael* dengan menggunakan taraf kesalahan 5%.

$$S = \frac{x^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + x^2 \cdot p \cdot q}$$



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

Keterangan :

S : Jumlah sampel

X^2 : Diambilkan dari X^2_{tabel} untuk tingkat kesalahan (α) 1% : 6,634891; untuk 5% : 3,841455, dan untuk 10% : 2,705541.

N : Jumlah populasi.

P : Jumlah proporsi populasi; misalkan dari 1000 kali pelemparan koin yang jatuh burung sebanyak 597, maka $p = 597/1000$. Akan tetapi kalau proporsi tidak diketahui, maka digunakan angka 0,5.

Q : 1 dikurangi nilai proporsi. Seandainya nilai proporsi $597/1000$, maka nilai q adalah $403/1000$.

D : Kesalahan yang ditoleransi.⁴⁸

Apabila rumus diatas diaplikasikan untuk jumlah populasi = 184, $p = 0,5$, $q = 0,5$ dan kesalahan yang ditoleransi = 0,05, maka sebagai berikut :

$$S = \frac{x^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + x^2 \cdot p \cdot q}$$

$$S = \frac{3,841 \times 184 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (184 - 1) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$

⁴⁸ Ali Anwar, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan Spss Dan Excel*, (kediri : IAIT press, 2009), hlm 26



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

$$S = \frac{176,686}{0,0025 \times (183) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$S = \frac{176,686}{0,4575 + 0,96025}$$

$$S = \frac{176,686}{1,41775}$$

$$S = 125$$

Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 125 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan untuk mngumpulkan data penelitian yaitu :

1. Angket

Angket yang dalam bahasa inggris dan Prancis disebut dengan *enquete* yang berasal dari bahasa latin *inquirere* berarti mencari, memeriksa, meneliti, mengusut, mencari bukti atau bertanya. Angket adalah suatu bentuk daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden. isi daftar pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya diperlukan untuk



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

memecahkan problematika atau permasalahan peneliti.⁴⁹

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti. Dokumen merupakan salah satu sumber informasi yang berharga bagi peneliti untuk mengumpulkan data secara kualitatif.⁵⁰

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang sekolah, guru serta hal lain yang menyangkut tentang SD Negeri 004 Tembilahan Kota.

⁴⁹ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm 98

⁵⁰ Muhammad Yaumi & Muljono Damopoli, *Action Research : Teori, Model, Dan Aplikasi*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm 212



F. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan, kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁵¹

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Regresi sederhana, yaitu untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

Model regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

\hat{Y} = subyek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksi.

A = harga \hat{y} bila $X = 0$ (harga konstan).

B = angka arah atau koefisien regresi, yang

⁵¹Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, cv, 2015), hlm 89



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

menunjukkan angka atau penurunan variabel independent. Bila $b (+)$ maka naik, dan bila $b (-)$ maka terjadi penurunan.

X = subyek pada variabel independent yang mempunyai nilai tertentu.



STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembילהan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembילהan

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Hasil Dokumentasi

1. Profil Sekolah Dasar 004 Tembילהan Kota

Sekolah Dasar Negeri 004 Tembילהan Kota Kecamatan Tembילהan berdiri pada tahun 1910 dan direnovasi pada tahun 2006. Sekolah dasar negeri 004 tembילהan kota yang berstatus negeri dan telah terakreditasi ini, dengan kepala sekolah yang pertama adalah Drs. H. Wasiruddin, dan yang kedua adalah Fernandes Ali, Spd. SD hingga sampai sekarang.

Secara rinci profil Sekolah Dasar Negeri 004 Tembילהan adalah sebagai berikut :

a. Identitas sekolah

- 1) Nama sekolah : SD NEGERI 004
TEMBILAHAN KOTA
- 2) NPSN : 10402525
- 3) Jenjang pendidikan : SD
- 4) Status sekolah : Negeri
- 5) Alamat sekolah : Jl. M. BOYA NO 1
TEMBILAHAN KOTA



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

RT/RW : 0/0
Kode pos : 29212
Kelurahan : TEMBILAHAN KOTA
Kecamatan : kec. Tembilaan
Kabupaten/Kota : Kab. INHIL
Provinsi : Prov. Riau
Negara :

6) Posisi geografis : 0 lintang
103 bujur

b. Data pelengkap

- 1) Sk pendiri sekolah :
- 2) Tanggal sk pendirian : 1910-01-01
- 3) Status kepemilikan : Pemerintah Daerah
- 4) Sk izin oprasional : -
- 5) Tgl SK izin oprasional : 1910-01-01
- 6) Nomor rekening : 1023800004
- 7) Nama Bank : BPD RIAU
- 8) Cabang KCP/Unit : BPD RIAU
CABANG BANK RIAU
TEMBILAHAN..
- 9) Nama rekening : SDN004TEMBILAHAN..
- 10) MBS : Ya



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

11) NPWP : 2147483647

c. Data periodik

1) Waktu penyelenggaraan : Kombinasi

2) Bersedia menerima BOS : Bersedia menerima

3) Sertifikasi ISO : Belum

Bersertifikat

4) Sumber listrik : PLN

5) Daya listrik (WAT) : 16500

6) Akses internet : Tidak ada

d. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 004

Tembilahan Kota

Peningkatan mutu pendidikan sejalan dengan perubahan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, di era informasi dan globalisasi, sehingga menimbulkan perubahan kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan, untuk memicu dan merespon peluang itu SD Negeri No 004 Tembilahan menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam Visi sekolah sebagai berikut :

" SD Negeri 004 Tembilahan siap memberikan pelayanan terbaik dalam mewujudkan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

siswa berprestasi bidang akademik dan ekstrakurikuler, untuk menyongsong masa depan yang penuh dengan pembaharuan”.

Untuk mewujudkannya, sekolah menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam Misi berikut :

- 1) Meningkatkan manajemen kepemimpinan kepala sekolah.
- 2) Meningkatkan kinerja yang profesional bagi guru dan karyawan.
- 3) Mengembangkan konsep 7K (ketertiban, keamanan, kebersihan, keindahan, kesehatan, keimanan dan kekeluargaan).
- 4) Meningkatkan dan menjaga efesiensi dan efektifitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- 5) Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab personal (guru, karyawan dan siswa).
- 6) Meningkatkan pelaksanaan program ekstrakurikuler.
- 7) Mengadakan kerja sama dengan pihak-pihak terkait.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

8) Memanfaatkan fasilitas perpustakaan yang lebih optimal dan mengupayakan serta menghidupkan budaya gemar membaca.

9) Meningkatkan kerjasama hubungan sekolah dengan masyarakat.

e. Tujuan sekolah

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri mengikuti pendidikan lebih lanjut.

f. Keadaan sekolah

1) Sarana dan prasarana

a) Data sarana dan prasarana

Tabel VI.1
STAI AULIAURRASYIDIN
Tabel Sarana Dan Prasarana SD Negeri 004
TEMBILAHAN
Tembilahan Kota

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	24
2	Ruang Lab	1
3	Ruang Perpustakaan	1
Total		26



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

b) Tanah dan halaman

Tanah sekolah sepenuhnya milik (Hibah). Luas bangunan 976 M², luas areal/tanah seluruhnya 1.684,7 m². Sekitar sekolah dikelilingi oleh pagar besi yang permanen.

c) Gedung sekolah

Bangunan sekolah berlantai dua pada umumnya dalam kondisi baik. Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar kurang memadai jika dibandingkan dengan rasio siswa.

g. Keadaan guru

Data PTK dan PD

Tabel VI.2

Tabel data PTK dan PD

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki-laki	5	4	9	270
2	Perempuan	30	2	32	255
Total		35	6	41	525



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

h. Keadaan rombongan belajar

Tabel VI.3

Tabel Keadaan Siswa SD Negeri 004 Tembilaan
Kota

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	46	81
		P	35	
2	Kelas 2	L	29	64
		P	35	
3	Kelas 3	L	55	104
		P	49	
4	Kelas 4	L	46	97
		P	51	
5	Kelas 5	L	49	87
		P	38	
6	Kelas 6	L	45	92
		P	47	

i. Kurikulum

Kurikulum adalah "seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan tertentu".

Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan, dan peserta didik. Oleh karena



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 004 Tembilihan Kota tahun pelajaran 2021/2022 adalah K-13 (kurikulum tahun 2013).

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kecanduan *game online* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota. Untuk mendapatkan data yang diperoleh guna menjawab permasalahan yang tercantum pada bab pendahuluan, maka penulis menggunakan teknik penyebaran angket dan dokumentasi, teknik penyebaran angket penulis gunakan untuk mendapatkan seberapa besar tingkat motivasi belajar siswa, sedangkan dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian.



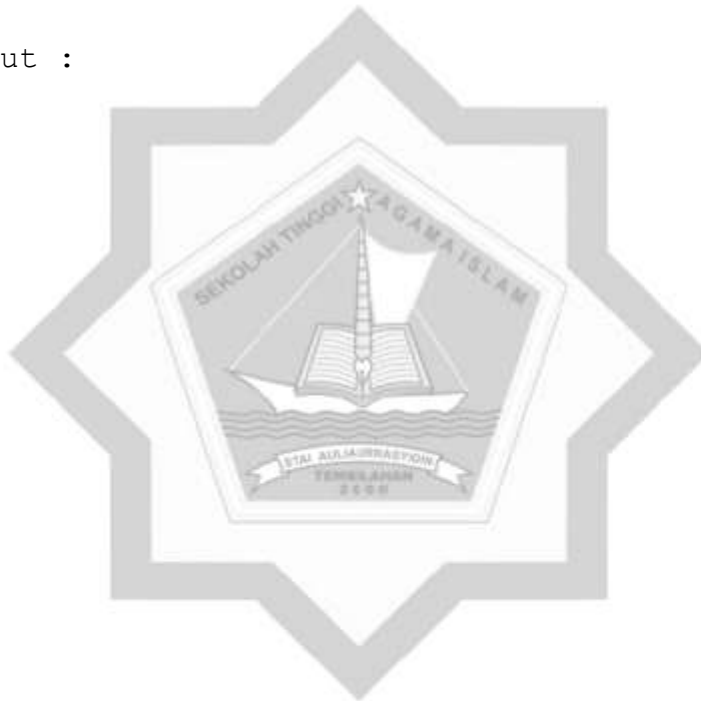
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Kecanduan *game online*

Berikut ini adalah hasil angket kecanduan *game online* yang diberikan di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota. Adapun hasil angket selengkapnya penulis sajikan dalam tabel sebagai berikut :



STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN

Tabel VI.4
Tabulasi Data Angket Kecanduan Game Online Kelas Tinggi SD Negeri 004
Tembilahan Kota

Nama	Jumlah Item																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Res 1	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	91
Res 2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	61
Res 3	5	2	2	2	4	2	5	3	3	5	3	3	5	5	4	2	1	2	1	5	67
Res 4	4	4	4	2	1	4	4	2	1	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	65
Res 5	4	4	4	2	1	2	1	2	3	2	5	5	5	3	5	5	3	5	3	4	67
Res 6	5	2	2	2	5	1	5	1	1	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1	1	55
Res 7	5	4	2	2	3	3	5	4	3	5	4	3	5	5	5	4	5	3	5	5	80
Res 8	4	4	4	5	2	5	5	2	3	5	5	5	5	5	4	5	3	3	2	3	79
Res 9	5	3	3	4	1	3	4	3	2	2	5	2	4	5	1	3	5	4	3	3	64
Res 1	4	3	3	2	5	3	4	1	2	5	1	1	5	5	4	3	4	5	2	3	67
Res 1	4	1	1	1	3	3	4	1	1	1	3	2	5	4	4	4	2	2	1	5	55
Res 1	4	2	2	2	4	1	5	2	4	2	1	4	4	5	5	5	4	1	2	3	64
Res 1	5	4	4	2	4	3	5	4	3	5	4	3	5	5	4	4	2	4	2	2	75
Res 1	4	4	4	2	3	3	1	4	2	4	4	5	5	3	4	5	4	2	2	5	69
Res 1	4	4	4	4	2	3	5	1	2	4	3	4	4	5	3	5	5	4	3	2	71

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Aulaurrasyidin Tembilihan
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Aulaurrasyidin Tembilihan
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Aulaurrasyidin Tembilihan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Milik STAI Aulaurrasyidin Tembilihan

Res 1	5	3	1	2	1	2	3	1	4	5	2	5	5	5	5	3	4	3	3	67
Res 1	5	5	2	3	3	3	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	81
Res 1	4	3	2	3	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	66	
Res 1	4	3	1	3	1	4	1	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	1	64
Res 2	5	6	4	1	4	4	2	3	2	5	3	3	5	5	5	3	3	4	3	72
Res 2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	67
Res 2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	3	1	2	4	4	2	2	5	2	59
Res 2	4	4	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	4	4	4	1	1	5	4	52
Res 2	4	4	2	2	2	2	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	61
Res 2	4	4	3	1	4	1	3	1	1	4	2	5	4	4	4	4	4	3	3	63
Res 2	4	4	2	2	3	4	4	4	2	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	71
Res 2	4	4	4	2	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	5	3	4	3	5	70
Res 2	3	5	2	2	2	4	3	1	1	5	4	2	4	4	4	1	3	4	5	63
Res 2	3	5	2	1	4	3	5	2	3	5	4	3	5	5	5	4	3	4	4	75
Res 3	3	5	2	4	3	5	3	2	4	3	2	4	4	4	4	3	3	5	3	71
Res 3	3	3	4	1	2	2	4	1	2	3	5	2	4	4	4	4	3	3	4	62
Res 3	5	4	1	2	4	3	5	4	3	4	4	2	4	4	5	4	3	2	4	72
Res 3	4	4	4	1	2	1	4	4	5	3	2	5	4	4	4	4	4	4	2	67
Res 3	5	4	2	2	3	3	4	2	2	4	2	2	4	5	4	4	1	4	5	67

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Res 3	5	1	1	5	1	4	1	1	5	4	1	5	5	5	3	4	1	4	5	64
Res 3	4	3	2	4	2	4	2	2	4	3	1	5	4	5	4	3	3	4	5	69
Res 3	4	4	2	2	1	4	4	2	4	4	2	4	3	3	2	5	4	4	4	67
Res 3	2	3	3	3	3	3	4	5	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	59
Res 3	2	4	1	2	4	4	2	1	5	2	1	5	5	5	2	5	2	5	1	60
Res 4	5	3	3	4	3	5	3	4	5	3	3	5	5	5	4	5	3	5	5	82
Res 4	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	4	5	4	4	3	3	5	2	65
Res 4	4	4	3	1	3	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	5	67
Res 4	3	3	1	4	3	5	2	4	5	3	2	5	5	4	4	3	3	3	3	69
Res 4	3	4	1	4	3	4	2	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	2	4	70
Res 4	5	4	2	3	2	4	4	4	5	4	2	5	5	5	5	5	3	5	3	80
Res 4	4	2	1	5	2	5	4	3	5	4	1	4	5	5	4	3	3	5	5	74
Res 4	3	3	3	3	2	5	3	4	5	3	2	5	5	5	4	4	3	5	5	77
Res 4	5	4	2	3	2	5	2	3	5	5	2	4	5	4	4	5	3	4	5	76
Res 4	5	3	1	3	4	3	4	2	5	4	3	5	5	5	3	4	3	4	5	76
Res 5	4	3	3	2	3	5	3	3	4	4	2	5	5	5	4	4	3	5	4	75
Res 5	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	2	4	5	5	3	4	3	5	5	75
Res 5	5	5	4	4	3	5	2	4	5	3	2	4	4	4	2	4	4	5	5	76
Res 5	3	3	1	3	3	4	3	4	5	3	1	5	5	4	3	4	3	5	5	72

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan membandingkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Res 5	3	2	1	3	3	3	3	4	4	3	1	5	5	5	3	4	3	5	5	69
Res 5	3	5	1	3	1	4	1	2	5	1	3	5	4	5	5	4	4	1	5	65
Res 5	2	1	2	3	2	5	2	1	5	3	2	5	4	5	4	2	3	2	5	63
Res 5	4	4	3	3	3	4	3	3	5	3	3	4	5	5	2	5	4	2	4	73
Res 5	1	4	2	4	1	2	2	1	2	3	2	5	5	1	4	4	1	1	5	54
Res 5	4	2	2	3	3	4	2	1	4	4	4	4	5	4	4	3	4	2	3	65
Res 6	4	3	1	1	1	4	3	1	3	4	1	5	5	5	4	2	5	4	1	60
Res 6	4	4	2	2	4	2	1	4	4	4	2	2	4	5	4	5	3	4	63	
Res 6	3	1	1	2	2	3	1	1	3	2	2	5	5	5	3	2	2	5	5	58
Res 6	4	2	2	3	4	4	2	2	4	3	2	3	5	4	4	2	3	5	4	67
Res 6	4	4	1	3	4	5	2	1	5	4	2	4	5	4	4	3	4	4	5	72
Res 6	4	2	2	3	3	1	4	3	4	3	4	4	5	3	4	2	4	3	4	67
Res 6	4	2	3	3	3	5	1	5	5	4	5	4	5	4	5	3	5	3	4	78
Res 6	4	4	3	1	2	5	4	2	5	5	5	5	5	5	1	5	3	4	5	78
Res 6	4	2	2	1	1	4	3	1	4	5	3	5	4	5	5	2	3	4	5	68
Res 6	4	4	2	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	68
Res 7	5	5	3	5	2	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	2	87
Res 7	5	3	2	5	3	5	2	2	4	4	2	4	5	4	5	4	4	1	5	74
Res 7	5	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Res 7	4	2	1	1	3	2	1	2	3	2	1	5	5	4	4	2	3	5	4	58
Res 7	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5	5	68
Res 7	4	1	2	5	2	4	2	2	5	3	2	4	5	4	4	3	5	5	3	69
Res 7	5	2	1	5	1	4	4	2	5	4	2	5	5	4	4	5	4	2	5	74
Res 7	4	2	1	1	2	4	1	5	4	4	2	4	5	4	3	5	3	4	5	67
Res 7	4	3	2	5	3	5	3	1	5	4	2	5	5	5	5	2	5	2	5	76
Res 7	5	2	2	1	3	5	2	4	2	3	4	5	5	5	5	4	5	3	75	
Res 8	3	2	1	1	1	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	5	48
Res 8	4	3	2	3	3	4	4	3	5	4	3	5	5	5	3	4	4	5	5	79
Res 8	4	3	1	3	3	4	4	3	5	3	1	5	5	4	3	3	2	5	5	71
Res 8	5	3	1	5	1	4	4	3	4	4	3	5	5	4	5	4	3	5	3	76
Res 8	5	4	1	3	4	5	3	3	5	5	2	5	5	5	4	3	4	5	5	81
Res 8	5	3	2	3	3	4	4	3	5	4	4	5	5	5	3	4	3	5	5	80
Res 8	4	3	2	5	3	3	3	1	5	3	5	5	5	5	5	2	5	5	2	76
Res 8	4	2	1	4	1	4	2	3	5	4	5	4	5	4	2	4	4	5	5	72
Res 8	4	2	1	5	1	5	4	4	5	5	2	5	4	5	5	2	3	5	3	75
Res 8	5	3	3	3	3	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	84
Res 9	5	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	4	4	3	4	2	4	5	5	64
Res 9	5	4	2	4	4	5	3	4	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	84

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan membandingkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Res 94	4	3	3	2	3	5	4	3	5	4	3	5	5	5	4	5	3	5	5	80
Res 96	5	3	2	3	4	4	3	4	4	4	2	5	5	5	3	4	3	5	5	78
Res 94	4	4	1	3	3	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3	5	4	78
Res 94	5	4	2	3	3	5	4	3	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	84
Res 94	5	4	1	3	3	5	3	3	5	4	3	5	5	5	4	5	3	5	5	81
Res 94	4	3	2	2	3	4	3	2	5	4	2	5	5	5	5	4	4	5	5	76
Res 94	5	3	1	3	3	5	4	3	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	81
Res 94	5	4	2	3	3	5	3	3	5	2	2	5	5	5	4	4	3	5	4	77
Res 104	4	3	2	4	1	5	2	3	5	4	3	5	5	5	4	5	3	5	3	76
Res 104	5	4	2	3	3	5	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	3	4	5	82
Res 104	4	4	3	4	3	5	3	1	5	3	3	5	5	5	5	5	3	4	4	79
Res 104	4	4	3	4	3	4	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	82
Res 104	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	2	5	5	5	4	4	3	4	5	76
Res 105	4	5	1	3	3	4	4	3	5	3	1	4	5	5	5	5	3	4	4	76
Res 106	4	3	2	4	3	5	3	4	5	4	2	5	5	5	3	5	3	5	5	80
Res 107	5	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	5	5	4	3	4	4	4	3	74
Res 108	5	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	5	5	4	2	4	3	4	5	76
Res 109	5	5	1	1	1	5	1	5	5	5	1	5	5	4	4	5	5	4	5	77
Res 109	4	2	2	3	3	1	1	1	4	3	2	4	5	5	3	5	4	5	5	66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Res 1	3	1	1	2	3	5	4	1	2	2	1	4	5	4	4	5	5	1	4	62
Res 1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	59
Res 1	5	3	3	1	1	4	2	2	4	2	2	5	5	5	3	5	4	5	5	70
Res 1	4	2	2	2	2	4	2	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	77
Res 1	4	4	1	4	1	3	3	1	4	4	2	5	5	5	5	4	4	2	2	67
Res 1	5	2	3	2	3	4	2	2	3	3	3	4	5	4	3	5	4	5	5	71
Res 1	4	4	1	3	1	5	1	1	5	2	4	4	5	5	4	2	1	4	4	65
Res 1	4	1	3	3	4	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	67
Res 1	3	4	1	2	2	4	3	2	5	4	2	4	5	4	4	3	4	2	5	68
Res 1	5	4	1	1	1	1	1	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	74
Res 1	5	4	3	3	2	4	3	2	5	4	2	5	5	5	4	5	3	1	1	71
Res 1	5	2	4	3	5	5	3	4	5	4	1	5	5	4	5	4	5	5	1	79
Res 1	5	5	3	4	2	4	3	1	5	4	4	5	5	5	3	4	4	3	5	79
Res 1	4	1	1	1	4	2	1	1	4	1	2	4	5	5	4	4	2	5	5	59
Res 1	4	1	1	1	1	5	2	1	5	5	1	5	5	5	4	5	4	5	5	70

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilaan

2. Dilarang mengumumkan dan mempublikasikannya sebagai bagian atau seluruh karya tulis didalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurasyidin Tembilaan

Hak Cipta Milik STAI Auliaurasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Berdasarkan dari hasil angket yang telah diberikan kepada responden/siswa kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilahan Kota, bahwa siswa yang kecanduan *game online* tinggi dan rendah dapat dilihat dari tabel angket kecanduan *game online* di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota, skor angket terendah pada kecanduan *game online* di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota adalah 48, dan skor tertinggi 91. Skor yang didapat dari variabel X adalah 8,850.

Jumlah presentase keseluruhan dari hasil angket kecanduan *game online* yang diisi oleh 125 responden/siswa dari 20 butir soal pernyataan berjumlah 70,8%. Jumlah tersebut dikategorikan kuat, karena angka 70,8% berada pada interval 61%-80%.

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN

2. Motivasi Belajar Siswa

Berikut ini adalah data hasil motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota dapat disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel VI.5

Tabel 1. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota

Nama	Item Jawaban																				Jumlah
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Res 1	2	5	5	1	1	3	2	1	1	2	4	4	3	4	4	3	1	1	1	52	
Res 2	4	4	4	3	2	4	2	1	1	3	4	4	2	3	3	2	1	1	2	53	
Res 3	5	5	5	5	2	4	4	1	1	3	4	4	3	4	4	3	2	1	1	63	
Res 4	4	4	4	2	4	4	4	2	1	2	4	4	1	2	2	2	1	2	2	55	
Res 5	3	4	4	3	4	4	2	1	1	4	3	3	3	4	3	2	2	3	1	56	
Res 6	5	3	1	5	5	3	3	1	1	5	5	3	1	5	5	5	3	5	1	66	
Res 7	4	5	4	2	3	3	3	1	1	3	4	4	3	3	4	2	2	1	1	56	
Res 8	3	5	2	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	5	4	3	4	69	
Res 9	5	4	2	1	5	3	5	1	3	5	5	4	3	3	2	1	3	5	3	66	
Res 1	4	5	5	4	2	3	3	1	1	3	4	4	4	5	5	4	3	3	2	68	
Res 1	5	5	5	2	4	4	2	1	3	5	3	3	5	3	4	3	3	3	4	70	
Res 1	4	4	5	5	5	4	2	1	4	4	5	5	4	4	5	4	4	1	1	75	
Res 1	5	4	4	4	2	3	3	1	1	2	3	4	3	3	3	2	2	1	1	53	
Res 1	5	3	3	5	3	3	3	1	4	3	5	5	3	2	3	2	1	4	4	66	
Res 1	3	4	5	3	4	4	5	3	2	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	78	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

Res 1	4	5	5	3	4	4	3	5	1	4	4	5	5	4	5	4	5	1	1	77
Res 1	5	5	5	3	3	5	5	5	2	3	5	5	3	3	3	5	5	3	3	79
Res 1	3	4	4	4	3	4	3	1	1	3	3	4	3	4	4	2	2	2	1	58
Res 1	4	5	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	5	4	4	5	3	2	2	72
Res 2	3	3	3	1	1	3	3	1	1	3	4	3	1	3	3	2	1	3	1	45
Res 2	4	4	4	2	4	4	5	3	2	4	5	5	4	4	3	4	1	3	3	71
Res 2	2	4	2	1	2	3	2	1	1	2	4	4	3	3	3	2	2	1	1	45
Res 2	4	4	4	2	5	2	3	2	2	4	4	4	2	5	4	4	2	2	2	64
Res 2	4	4	3	4	1	3	2	1	1	2	4	4	3	3	3	2	2	1	1	51
Res 2	4	4	4	4	4	4	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	64
Res 2	4	5	5	3	5	4	3	4	1	4	3	5	3	5	5	5	4	3	1	75
Res 2	5	5	4	3	4	2	5	5	1	4	5	5	3	4	5	5	2	1	1	71
Res 2	4	4	5	3	4	4	5	2	1	4	4	4	4	5	5	5	3	2	1	72
Res 2	4	4	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	64
Res 3	5	5	4	3	5	3	3	1	1	5	2	4	4	5	4	3	2	2	3	67
Res 3	4	3	3	4	1	1	1	3	1	3	4	4	4	3	3	3	3	3	1	55
Res 3	4	4	4	2	3	4	2	1	1	3	4	4	3	3	4	2	2	1	1	53
Res 3	4	4	4	4	1	3	2	1	1	2	4	4	3	4	4	2	2	1	1	53
Res 3	3	4	2	2	4	4	2	2	1	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	60
Res 3	5	5	5	1	5	5	1	1	1	5	1	5	5	1	5	1	1	2	2	58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auiaurasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auiaurasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auiaurasyidin Tembilaan

Res 3	4	4	5	4	4	4	3	2	1	4	4	4	5	5	5	2	3	1	1	69
Res 3	4	5	3	1	4	4	3	2	1	3	3	5	4	3	4	1	2	1	1	56
Res 3	2	3	3	1	3	4	1	1	2	3	4	4	3	4	3	5	1	1	2	53
Res 3	5	5	4	5	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	74
Res 4	3	1	2	3	3	3	3	1	2	3	4	1	2	4	2	3	2	2	1	46
Res 4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	68
Res 4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	2	2	60
Res 4	5	4	5	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3	4	4	5	2	1	1	63
Res 4	3	5	4	1	2	4	4	1	1	4	4	4	3	4	3	4	1	3	3	61
Res 4	4	5	2	2	2	4	3	3	3	4	4	4	2	5	4	4	5	3	2	69
Res 4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	5	3	3	3	4	3	2	2	65
Res 4	3	3	4	1	3	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	2	2	2	1	54
Res 4	5	5	5	3	2	4	4	1	2	4	5	5	3	5	5	3	5	2	2	72
Res 4	3	4	3	1	2	4	3	1	1	2	4	4	3	3	3	2	2	2	1	50
Res 5	5	4	4	2	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	4	3	2	64
Res 5	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2	4	4	3	62
Res 5	3	4	5	3	4	4	2	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	4	1	59
Res 5	3	5	4	3	2	3	4	1	2	3	4	5	3	3	3	2	1	4	2	60
Res 5	5	5	4	3	2	5	3	1	1	4	4	5	5	5	4	3	3	3	1	70
Res 5	5	5	5	3	3	4	3	3	2	2	3	5	4	3	4	5	2	3	1	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auiaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auiaurrasyidin Tembalaan
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auiaurrasyidin Tembalaan

Res 5	5	5	2	3	1	3	2	2	2	4	4	5	3	4	5	2	4	3	1	64
Res 5	4	5	4	4	4	4	4	2	2	4	4	5	4	4	5	4	2	1	1	71
Res 5	4	5	5	2	1	4	2	2	2	1	2	2	5	4	3	2	2	3	1	56
Res 5	4	5	5	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	62
Res 6	5	5	1	2	5	5	5	1	1	2	3	5	3	4	5	5	4	1	1	65
Res 6	4	4	3	1	3	3	3	4	1	3	3	4	3	4	4	2	5	3	1	60
Res 6	3	4	5	3	2	4	2	3	2	4	4	4	2	3	3	5	4	2	2	64
Res 6	4	4	4	1	4	4	3	1	1	3	4	4	3	4	3	4	4	1	3	62
Res 6	3	3	4	3	4	3	2	3	1	3	4	3	3	3	3	5	2	2	1	59
Res 6	1	5	5	3	3	2	3	2	2	3	4	5	3	5	3	5	2	5	3	68
Res 6	3	3	2	4	3	2	4	2	3	5	2	1	2	4	1	3	1	4	2	55
Res 6	4	5	3	2	4	5	4	1	2	4	4	4	4	3	4	1	4	2	1	65
Res 6	3	3	3	2	2	3	2	1	1	3	4	4	4	3	3	3	2	2	1	51
Res 6	4	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	4	2	1	51
Res 7	1	3	1	2	1	3	3	1	5	3	5	5	5	4	3	1	1	1	1	51
Res 7	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	5	5	4	4	5	5	1	5	2	70
Res 7	3	3	3	3	4	4	3	1	2	4	4	3	3	3	2	4	1	2	2	58
Res 7	4	4	5	3	4	3	4	3	1	4	5	5	3	5	5	4	3	4	1	72
Res 7	4	3	4	1	2	3	2	1	1	3	4	4	4	3	3	2	2	3	1	52
Res 7	4	5	4	2	1	4	3	2	2	4	4	5	4	3	4	2	1	3	3	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auiaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auiaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auiaurrasyidin Tembilahan

Res 7	4	4	3	2	5	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	2	2	75
Res 7	3	4	5	3	4	4	3	3	2	4	4	5	3	3	4	5	4	3	2	71
Res 7	5	5	5	2	5	5	2	2	1	5	5	5	5	3	4	5	2	5	1	77
Res 7	3	4	4	3	3	5	2	5	3	2	2	5	1	2	2	3	2	5	2	61
Res 8	5	4	5	2	4	3	3	2	1	3	4	4	3	4	5	3	1	2	1	62
Res 8	4	4	3	2	3	3	5	1	1	3	4	4	3	3	3	2	1	2	2	55
Res 8	4	5	5	2	5	4	3	3	1	4	3	5	4	5	5	5	4	2	1	73
Res 8	4	5	5	3	5	4	3	4	3	5	4	5	3	4	4	4	5	2	3	79
Res 8	2	1	2	2	1	2	3	1	1	3	3	3	2	1	3	1	1	2	1	37
Res 8	4	4	5	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	5	4	3	2	2	68
Res 8	5	5	5	3	5	3	3	4	1	5	5	4	3	3	3	4	3	1	1	69
Res 8	4	5	4	4	4	5	4	3	1	2	4	5	5	4	4	3	2	4	2	73
Res 8	5	5	4	3	4	5	2	4	1	3	5	5	4	2	3	1	4	1	2	67
Res 8	3	4	4	3	3	3	3	1	2	3	3	5	3	3	3	4	3	1	1	60
Res 9	5	5	5	3	2	3	3	1	1	3	4	4	3	4	3	2	2	2	1	60
Res 9	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	5	4	4	3	4	2	2	3	3	55
Res 9	3	3	2	1	2	2	1	1	1	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	44
Res 9	5	3	3	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3	46
Res 9	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	4	5	3	2	2	1	1	3	4	47
Res 9	3	3	2	1	2	3	3	1	2	2	5	4	3	2	3	2	1	3	2	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan mempromosikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

Res 9	3	3	2	1	1	3	2	1	1	3	4	4	2	2	4	3	2	1	1	45
Res 9	3	3	3	1	2	3	2	1	1	4	4	4	2	2	3	1	1	2	3	47
Res 9	4	3	3	2	2	4	2	1	1	2	4	4	2	4	4	2	2	1	2	50
Res 9	4	3	4	2	4	3	3	1	1	3	4	4	2	4	4	2	2	3	2	56
Res 1	4	4	3	1	2	3	2	3	1	2	4	4	3	3	5	1	1	1	3	51
Res 1	5	4	3	2	1	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	1	61
Res 1	3	4	4	3	2	4	3	1	1	2	4	4	3	3	3	1	3	1	2	53
Res 1	4	2	3	1	2	3	2	1	1	2	5	4	3	4	4	2	1	2	2	52
Res 1	3	3	3	1	1	2	2	3	1	3	4	4	2	4	3	1	2	1	1	49
Res 1	4	4	2	1	2	3	3	1	1	2	4	4	2	3	3	1	1	1	3	47
Res 1	3	2	3	2	3	3	3	1	1	2	4	4	3	3	4	2	2	3	1	52
Res 1	3	4	3	1	3	3	2	1	1	2	5	4	3	4	2	2	2	1	1	49
Res 1	2	3	4	2	2	3	2	1	1	2	4	4	2	3	3	2	1	2	2	47
Res 1	5	5	5	1	4	4	3	1	1	4	5	5	4	3	5	4	3	3	2	70
Res 1	4	5	4	2	2	3	4	1	2	3	5	5	3	4	3	4	2	3	1	64
Res 1	5	4	5	5	5	5	4	4	1	4	5	5	4	3	5	5	5	1	1	81
Res 1	4	4	3	2	2	5	3	1	1	3	4	4	3	3	4	3	2	2	2	58
Res 1	4	4	4	2	2	3	3	2	1	3	5	4	3	3	4	3	2	2	1	57
Res 1	5	5	5	4	4	4	4	1	1	3	4	4	3	5	5	4	2	2	2	71
Res 1	3	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	2	1	76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Te

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

2. Dilarang mengumumkan dan mempromosikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

STAI AULIAURRASYIDIN TEMBILAHAN

Res 1	4	5	5	3	3	4	3	2	1	3	4	5	3	4	5	4	3	1	3	68
Res 1	4	5	4	3	4	5	5	4	1	5	5	4	5	5	5	4	4	1	1	79
Res 1	5	4	4	3	4	4	4	2	2	4	5	4	3	4	4	5	3	2	3	73
Res 1	4	3	4	1	4	4	1	2	1	2	4	4	2	3	4	3	3	3	1	57
Res 1	4	3	4	2	2	5	4	2	1	3	4	4	2	5	5	3	3	3	1	63
Res 1	5	5	5	3	3	5	4	1	1	3	4	5	4	3	3	5	3	1	1	67
Res 1	5	3	3	3	5	2	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	3	1	2	63
Res 1	4	3	5	5	3	4	3	4	1	2	3	4	3	5	4	4	3	3	2	67
Res 1	5	3	5	3	5	3	3	3	1	4	5	3	5	3	3	3	2	1	3	67
Res 1	4	4	4	3	2	3	3	1	1	3	5	4	4	3	4	3	2	3	2	61



Hak Cipta Milik STAI Auliaurasyidin Te

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperdengarkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada responden/siswa kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilihan Kota, diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah dapat dilihat dari tabel angket motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota, diperoleh skor terendah adalah 37 dan skor tertinggi adalah 81. Skor yang didapat dari variabel Y adalah 7,661.

Jumlah presentase keseluruhan dari hasil angket motivasi belajar siswa yang diisi oleh 125 responden/siswa dari 20 butir soal pernyataan berjumlah 61,52%. Jumlah tersebut dikategorikan kuat, karena angka 61,52% berada pada interval 61%-80%.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota, peneliti akan menjawab dengan analisis regresi sederhana (uji signifikan).

Setelah data baik mengenai variabel (X) maupun variabel (Y) telah dideskripsikan, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dengan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

menginterpretasikan untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Untuk mengetahui data hasil angket yang telah disajikan diatas, penulis menggunakan rumus regresi sederhana $\hat{Y} = a + b.X$ melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

H_a = Terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

H_o = Tidak terdapat pengaruhkecanduan *game online terhadap* motivasi belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

2. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik, yaitu :

H_a : $r \neq \emptyset$

H_o : $r = 0$

3. Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik dengan cara sebagai berikut :



Tabel IV.6

Tabel Penolong Statistik

No	No	No	No	No	No	No
1	Res 1	91	52	8.281	2704	4732
2	Res 2	61	53	3.721	2809	3233
3	Res 3	67	63	4.489	3969	4221
4	Res 4	65	55	4.225	3025	3575
5	Res 5	67	56	4.489	3136	3752
6	Res 6	55	66	3.025	4356	3630
7	Res 7	80	56	6.400	3136	4480
8	Res 8	79	69	6.241	4761	5451
9	Res 9	64	66	4.096	4356	4224
10	Res 10	67	68	4.489	4624	4556
11	Res 11	55	70	3.025	4900	3850
12	Res 12	64	75	4.096	5625	4800
13	Res 13	75	53	5.625	2809	3975
14	Res 14	69	66	4.761	4356	4554
15	Res 15	71	78	5.041	6084	5538
16	Res 16	67	77	4.489	5929	5159
17	Res 17	81	79	6.561	6241	6399
18	Res 18	66	58	4.356	3364	3828
19	Res 19	64	72	4.096	5184	4608
20	Res 20	72	45	5.184	2025	3240
21	Res 21	67	71	4.489	5041	4757
22	Res 22	59	45	3.481	2025	2655
23	Res 23	52	64	2.704	4096	3328
24	Res 24	61	51	3.721	2601	3111
25	Res 25	63	64	3.969	4096	4032
26	Res 26	71	75	5.041	5625	5325
27	Res 27	70	71	4.900	5041	4970
28	Res 28	63	72	3.969	5184	4536
29	Res 29	75	64	5.625	4096	4800
30	Res 30	71	67	5.041	4489	4757
31	Res 31	62	55	3.844	3025	3410
32	Res 32	72	53	5.184	2809	3816
33	Res 33	67	53	4.489	2809	3551
34	Res 34	67	60	4.489	3600	4020
35	Res 35	64	58	4.096	3364	3712

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrahyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrahyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrahyidin Tembilahan



36	Res 36	69	69	4.761	4761	4761
37	Res 37	67	56	4.489	3136	3752
38	Res 38	59	53	3.481	2809	3127
39	Res 39	60	74	3.600	5476	4440
40	Res 40	82	46	6.724	2116	3772
41	Res 41	65	68	4.225	4624	4420
42	Res 42	67	60	4.489	3600	4020
43	Res 43	69	63	4.761	3969	4347
44	Res 44	70	61	4.900	3721	4270
45	Res 45	80	69	6.400	4761	5520
46	Res 46	74	65	5.476	4225	4810
47	Res 47	77	54	5.929	2916	4158
48	Res 48	76	72	5.776	5184	5472
49	Res 49	76	50	5.776	2500	3800
50	Res 50	75	64	5.625	4096	4800
51	Res 51	75	62	5.625	3844	4650
52	Res 52	76	59	5.776	3481	4484
53	Res 53	72	60	5.184	3600	4320
54	Res 54	69	70	4.761	4900	4830
55	Res 55	65	69	4.225	4761	4485
56	Res 56	63	64	3.969	4096	4032
57	Res 57	73	71	5.329	5041	5183
58	Res 58	54	56	2.916	3136	3024
59	Res 59	65	62	4.225	3844	4030
60	Res 60	60	65	3.600	4225	3900
61	Res 61	63	60	3.969	3600	3780
62	Res 62	58	64	3.364	4096	3712
63	Res 63	67	62	4.489	3844	4154
64	Res 64	72	59	5.184	3481	4248
65	Res 65	67	68	4.489	4624	4556
66	Res 66	78	55	6.084	3025	4290
67	Res 67	78	65	6.084	4225	5070
68	Res 68	68	51	4.624	2601	3468
69	Res 69	68	51	4.624	2601	3468
70	Res 70	87	51	7.569	2601	4437
71	Res 71	74	70	5.476	4900	5180
72	Res 72	74	58	5.476	3364	4292
73	Res 73	58	72	3.364	5184	4176

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



74	Res 74	68	52	4.624	2704	3536
75	Res 75	69	62	4.761	3844	4278
76	Res 76	74	77	5.476	5929	5698
77	Res 77	67	61	4.489	3721	4087
78	Res 78	76	62	5.776	3844	4712
79	Res 79	75	55	5.625	3025	4125
80	Res 80	48	62	2.304	3844	2976
81	Res 81	79	55	6.241	3025	4345
82	Res 82	71	73	5.041	5329	5183
83	Res 83	76	79	5.776	6241	6004
84	Res 84	81	37	6.561	1369	2997
85	Res 85	80	68	6.400	4624	5440
86	Res 86	76	69	5.776	4761	5244
87	Res 87	72	73	5.184	5329	5256
88	Res 88	75	67	5.625	4489	5025
89	Res 89	84	60	7.056	3600	5040
90	Res 90	64	60	4.096	3600	3840
91	Res 91	84	55	7.056	3025	4620
92	Res 92	80	44	6.400	1936	3520
93	Res 93	78	46	6.084	2116	3588
94	Res 94	78	47	6.084	2209	3666
95	Res 95	84	48	7.056	2304	4032
96	Res 96	81	45	6.561	2025	3645
97	Res 97	76	47	5.776	2209	3572
98	Res 98	81	50	6.561	2500	4050
99	Res 99	77	56	5.929	3136	4312
100	Res 100	76	51	5.776	2601	3876
101	Res 101	82	61	6.724	3721	5002
102	Res 102	79	53	6.241	2809	4187
103	Res 103	82	52	6.724	2704	4264
104	Res 104	76	49	5.776	2401	3724
105	Res 105	76	47	5.776	2209	3572
106	Res 106	80	52	6.400	2704	4160
107	Res 107	74	49	5.476	2401	3626
108	Res 108	76	47	5.776	2209	3572
109	Res 109	77	70	5.929	4900	5390
110	Res 110	66	64	4.356	4096	4224
111	Res 111	62	81	3.844	6561	5022

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilaan

Hal-Cara-Dilindungi-Lindungi-Indragiri

Hal-Cara-Dilindungi-Lindungi-Indragiri

STAI AULIAURASYIDIN
TEMBILAHAN



112	Res 112	59	58	3.481	3364	3422
113	Res 113	70	57	4.900	3249	3990
114	Res 114	77	71	5.929	5041	5467
115	Res 115	67	76	4.489	5776	5092
116	Res 116	71	68	5.041	4624	4828
117	Res 117	65	79	4.225	6241	5135
118	Res 118	67	73	4.489	5329	4891
119	Res 119	68	57	4.624	3249	3876
120	Res 120	74	63	5.476	3969	4662
121	Res 121	71	67	5.041	4489	4757
122	Res 122	79	63	6.241	3969	4977
123	Res 123	79	67	6.241	4489	5293
124	Res 124	59	67	3.481	4489	3953
125	Res 125	70	61	4.900	3721	4270
Jumlah		8850	7661	634.224	480315	539846

4. Memasukkan angka-angka statistik dari tabel

penolong kedalam rumus :

a. Menghitung rumus b

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{125 \cdot 539.846 - 8850 \cdot 7661}{125 \cdot 634.224 - (8850)^2}$$

$$b = \frac{67.480.750 - 67.799.850}{79.278.000 - 78.322.500}$$

$$b = \frac{-319.100}{955.500}$$

$$b = -0,333961277$$

$$b = -0,3$$



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Diarahkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Diarahkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

b. Menghitung rumus a

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$a = \frac{7661 - 0,3 \cdot 8850}{125}$$

$$a = \frac{7661 - (-2.655)}{125}$$

$$a = \frac{10.316}{125}$$

$$a = 82,528$$

$$a = 83$$

c. Menghitung persamaan regresi sederhana

$$\hat{Y} = a + b \cdot X$$

$$\hat{Y} = 83 + (-0,3) \cdot X$$

d. Membuat garis persamaan regresi

1) Menghitung rata-rata X dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{8850}{125}$$

$$\bar{X} = 70,8$$

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

2) Menghitung rata-rata Y dengan rumus

$$Y = \frac{\sum Y}{n}$$

$$Y = \frac{7661}{125}$$

$$Y = 61,288$$

$$Y = 61$$

5. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{\text{Reg}} [a]$) dengan rumus :

$$JK_{\text{Reg}} [a] = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK_{\text{Reg}} [a] = \frac{(7661)^2}{125}$$

$$JK_{\text{Reg}} [a] = \frac{58.690.921}{125}$$

$$JK_{\text{Reg}} [a] = 469.527,368$$

$$JK_{\text{Reg}} [a] = 469.527$$

6. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{\text{Reg}} [b|a]$) dengan rumus :

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X) \cdot (\sum Y)}{n} \right\}$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = -0,3 \left\{ 539.846 - \frac{(8850 \cdot 7661)}{125} \right\}$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = -0,3 \left\{ 539.846 - \frac{67.799.850}{125} \right\}$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = -0,3 \{ 539.846 - 542.398,8 \}$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = -0,3 \{ -2.552,8 \}$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = 765,84$$

$$JK_{\text{Reg}} [b|a] = 766$$



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

7. Mencari jumlah kuadrat residu (JK_{Res}) dengan rumus:

$$JK_{Res} [b|a] = \sum Y^2 - JK_{Reg} [b|a] - JK_{Reg} [a]$$

$$JK_{Res} [b|a] = 480.315 - 766 - 469.527$$

$$JK_{Res} [b|a] = 10.022$$

8. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi (RJK_{Reg} [a]) dengan rumus :

$$RJK_{Reg} [a] = JK_{Reg} [a]$$

$$RJK_{Reg} [a] = 469.527$$

9. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi RJK_{Reg} [b|a] dengan rumus :

$$RJK_{Reg} [b|a] = JK_{Reg} [b|a]$$

$$RJK_{Reg} [b|a] = 766$$

10. Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{Res}) dengan rumus :

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2}$$

$$RJK_{Res} = \frac{10.022}{125-2}$$

$$RJK_{Res} = \frac{10.022}{123}$$

$$RJK_{Res} = 81,479674797$$

$$RJK_{Res} = 81,5$$

11. Menguji signifikasi dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg} [b|a]}{RJK_{Res}}$$

$$F_{hitung} = \frac{766}{81,5}$$

$$F_{hitung} = 9,3987730061$$

$$F_{hitung} = 9,40$$



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

Kaidah pengujian signifikansi :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan, dan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, terima H_0 artinya tidak signifikan.

Dengan taraf signifikansi (α) = 0,05

Carilah nilai F_{tabel} menggunakan F dengan rumus :

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F (1-\alpha) \{dk_{Reg} (b|a), (dk_{Res})\} \\ &= F (1-0,05) (dk_{Reg} (b|a) = 1, (dk_{Res})\} \\ &= F (0,95) (1,123) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= \text{angka 1} &&= \text{Pembilang} \\ &\text{Angka 123} &&= \text{Penyebut} \end{aligned}$$

$$F_{tabel} = 3,91$$

Ternyata $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($9,40 \geq 3,91$), maka diterima H_a , artinya signifikan.

12. Membuat kesimpulan

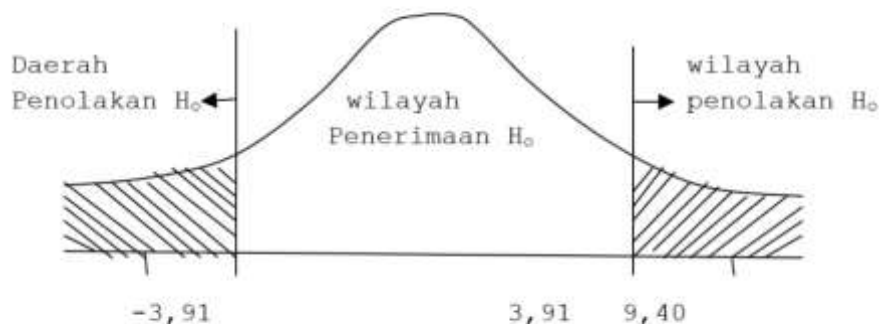
Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka terima H_a dan tolak H_0 , dengan demikian terdapat pengaruh dan signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut :



Gambar VI.1

Membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}



C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilaan Kota. Dari hasil analisis data dan hipotesis, peneliti dapat mendeskripsikan hasil-hasil penelitian sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilaan Kota

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku.⁵² Motivasi belajar juga dapat dikatakan sebagai proses pemberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku.

⁵² Agus Suprijono, *Op.Cit.* hlm 163



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada responden siswa kelas tinggi di SD Negeri 004 Tembilihan Kota, diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota diperoleh skor terendah adalah 37 dan skor tertinggi adalah 81. Skor yang didapat dari variabel Y adalah 7,661.

2. Kecanduan *game online* di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilihan Kota

Dona Febriandari dkk mengatakan, *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.⁵³

Dalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat seberapa rendah dan tinggi candu siswa terhadap *game online*. Berdasarkan hasil angket, bahwa skor angket terendah pada *game online* di di kelas tinggi SD Negeri 004

⁵³ Oleh Dona Febriandari dkk, "Hubungan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja". Jurnal Keperawatan Jiwa. Vol 4, No. 1, Mei 2016, hlm 50-56



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

Tembilaan Kota adalah 48, dan skor tertinggi 91. Skor yang didapat dari variabel X adalah 8,850.

Keterkaitan pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar dapat dilihat melalui hasil analisis data pada variabel X dan variabel Y, diperoleh hasil Ternyata $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($9,40 \geq 3,91$), maka diterima H_a dan H_o ditolak karena nilai F_{hitung} terletak pada daerah penolakan, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dikelas tinggi SD Negeri 004 Tembilaan Kota.

Hal ini disebabkan *game online* mengurangi aktifitas positif seperti mengerjakan tugas rumah/PR dan makan tepat pada waktunya yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya, sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Pada kenyataannya beberapa tahun terakhir dimasa pandemi, waktu belajar disekolah lebih singkat dan masih adanya tuntutan daring, hal ini memberikan peluang lebih banyak bagi para siswa untuk memegang *hand phone*.

Ulric Wong dan *David Carson Hodgins* dalam hasil penelitiannya mengatakan, skala kecanduan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

vidio game ada 6 faktor : (1) *Loss of control and consequences (loss of control of vidio game addiction scale.*(Merasa terikat dengan vidio game sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang). (2) *Agitated withdrawal (anger, anxiety, and conflict when anable to play vidio games).* (Merasakan kebutuhan untuk bermain vidio game dengan jumlah waktu yang meningkat. Dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain vidio game). (3) *Engagement (interest in vidio games).*(Menghindari masalah dengan bermain vidio game).(4) *Coping (use of vidio games to modify mood or escape).*(Merasa gelisah apabila tidak bisa bermain vidio game). (5) *Mournful withdrawal (feeling e sense of grief or loss when unable to play vidio games).*(Selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain vidio game namun tidak berhasil). (6) *Shame (regret over the negative effects resulting from a lack of control over playing vidio games).*(Malu (menyesali dampak negatif akibat kekurangan kontrol atas bermain vidio game.⁵⁴

⁵⁴Ulric Wong dan David Carson Hodgins, *loc.cit*



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

C.Y Chen dan S.L.Chang dalam penelitiannya mengatakan, *whit regard to game addiction tendency, the Chinese Internet Addiction Scale (CIAS) developed by Cyen, Weng, Su, Wu and Yang was modified into an online game addiction scale by using "world of warcarft" to substitute for the term "internet". The reability and validity of this scale has been established by previous research sponsored by the national Science Council Of Taiwan. This scale includes two parts with five subscales : core symptoms (tolerance, compulsion, and withdrawal symptoms); related problems (interpersonal and health-related problems, and time management).*⁵⁵

(Berkenaan dengan kecanduan game, *Chinese Internet Addiction Scale (CIAS)* yang dikembangkan oleh *Cyen, Weng, Su, Wu* dan *Yang* dimodifikasi menjadi skala kecanduan game online dengan menggunakan "*World of Warcraft*" untuk menggantikan istilah "internet". Keandalan dan validitas skala ini telah ditetapkan oleh penelitian sebelumnya yang disponsori oleh *National Science Council of Taiwan*. Skala ini mencakup dua bagian dengan lima subskala :gejala inti (toleransi, kompulsif dan gejala penarikan); masalah terkait (interpersonal dan masalah yang berhubungan dengan kesehatan dan manajemen waktu)). Sejalan dengan hasil penelitian

⁵⁵ Oleh C.Y. Chen dan S.L Chang, "an exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features", *asian journal of health and information sciences*, vol.3, no. 1-4, pp. 38-51, 2008



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

yang dilakukan oleh Fauziah Rudhiati mengatakan, bahwa anak yang yang bermain *vidio game* >2 jam/hari atau 14 jam/minggu dikategorikan batas tidak normal.⁵⁶

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menampilkan perilaku yang ingin terus bermain *game online*, yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrolnya. Fase kecanduan *game online* yang sudah berat akan terjadi efek perilaku *compulsion*. Sesuai dengan salah satu indikator kecanduan *game online* yang diungkapkan oleh C.Y Chen dan S.L.Chang, *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam untuk terus menerus bermain *game online*.⁵⁷ Sesuai data angket, bahwa anak-anak yang

⁵⁶ Oleh Fauziah Rudhiati dkk, "Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah", Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol. 1, No. 2, Juli-Desember 2015, ISSN:2443-0935, E-ISSN:2443-1699

⁵⁷ Oleh Yunizal Firdaus dkk, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online",



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilihan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilihan

menjawab ingin terus bermain *game online* sebanyak 76%. Dikategorikan kuat, karena angka 76% berada pada interval 61%-80%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Bagi siswa yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran disekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut.

Sesuai dengan data angket, bahwa anak yang sering teringat tentang permainan *game online* sebanyak 68%. Dikategorikan kuat, karena angka 68% berada pada interval 61%-80%. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatin yang menyebutkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pola prestasi belajarnya.⁵⁸ Hal ini sesuai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

oleh Angela, bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.⁵⁹

Anak yang candu terhadap *game online*, selain mempengaruhi motivasi belajar, peneliti juga menemukan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa. Apabila siswa kecanduan bermain *game online* tanpa adanya kontrol diri, maka kecanduan *game online* dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Namun sebaliknya apabila siswa kecanduan *game online* adanya kontrol diri maka bermain *game online* tidak menurunkan motivasi belajar siswa.

Siswa yang memang pada dasarnya kurang kontrol diri dapat mempengaruhi motivasi belajar dikarenakan siswa sulit mengatur waktu dan membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk dirinya, sehingga banyak siswa yang tidak terkontrol menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* dan lupa akan tugasnya sebagai siswa seperti malas belajar, tidak peduli dengan tugas sekolah dan cenderung memilih kegiatan bermain yang mengasikkan. Hal inilah yang mengakibatkan menurunkan motivasi belajar siswa.

⁵⁹ Angel, loc.cit.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil angket kepada 125 orang siswa maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dari hasil pengujian regresi sederhana, ternyata $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($9,40 \geq 3,91$), maka diterima H_a dan H_o ditolak karena nilai F_{hitung} terletak pada daerah penolakan, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dikelas tinggi SD Negeri 004 Tembilaan Kota. Hal ini dikarenakan *game online* dapat mengurangi aktifitas positif seperti mengerjakan tugas rumah/PR dan makan tepat pada waktunya yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya, sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Bagi siswa yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran disekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan

game tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ketahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran disekolahnya.

B. Saran

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, kecanduan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri 004 Tembilaan Kota. Berkenaan dengan hal tersebut, beberapa saran diajukan kepada pihak-pihak yang terkait antara lain :

1. Peneliti memberikan saran kepada orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak karena pendidikan itu sangat penting bagi anak-anaknya dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua, dan diberikan waktu kepada anak untuk bermain diluar waktu yang



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilaan

telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

2. Bagi guru juga harus memperhatikan kebutuhan anak terutama kepada murid yang memiliki motivasi belajar rendah dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk belajar yang baik, memberikan bimbingan kesulitan belajar dan lain-lain sehingga seluruh siswa akan memilih motivasi belajar yang sama-sama tinggi. Jika seluruh siswa memiliki motivasi belajar tinggi maka tujuan pendidikan akan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Daftar Pustaka

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga
- Agustina Lebo, Maria,dkk. 2020. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja" *Journal of Health and Behavioral Science*. 2, (2), 202
- Ali, Zulfikar, dkk. 2019. "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019". *Jurnal Genta Mulia*.X. (1). 131
- Angel. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 1.(2).2013, 532-544
- Anwar, Ali. 2009. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan Spss Dan Excel*. kediri : IAIT press
- Arif Kustiawan, Andrian & Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : Cv. AE Media Grafika
- Aunurrahman. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung :Alfabeta, Cv
- Chen, C.Y. dan S.L Chang. 2008. "an exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features", *asian journal of health and information science*.3. (1-4). 38-51
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Febriandari, Dona dkk. 2016. "Hubungan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja". *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 4. (1) 50-56

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik STAI Auliaurassiyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurassiyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurassiyidin Tembilahan

Firdaus, Yunizal dkk. 2018. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", Jurnal Riset Terapan Akuntansi. 2.(2) ISSN 2579-969X

fitri, Emrina,dkk."konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling", jurnal konseling dan pendidikan, 6, (2) 213

Indra Wiguna, Reza,dkk.2020."Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun", Jurnal Surya Muda. 2.(1) 23

Irawan,Sapto dan Dina Siska.W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik",Jurnal Konseling Gusjigang, ISSN 2460-1187. 7.(1) 9-19

Juni Priansa, Donni. 2014. Kinerja Dan Profesionalisme Guru Fokus Pada Peningkatan Kualitas Pendidikan, Sekolah, Dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta,cv

Khodijah, Nyanyu. 2016.Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Luis Ondang, Gilbert. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT", Jurnal Holistik. 13. (2). 8

Maria Van Tiel, Julia & Endang Widyorini. 2014.Deteksi Dan Penanganan Anak Cerdas Istimewa (Anak Gifted) Melalui Pola Alamiah Tumbuh Kembangnya. Jakarta : Prenadamedia Group

Mariana, Dewi. "Fenomena Game Online Anak Sekolah Dasar" Journal Of Education Review and Research e-ISSN: 2597-9760, p-ISSN: 2597-9752 3, (2), 100

Nisrinafatin. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Edukasi Nonformal. E-ISSN: 2715-2634

Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Jurnal Buletin Psikologi. 27. (2). 148-158



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

Paul Gee, James. 2003. *What Vidio Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. (New York : Palgrave Macmillan

Pramudia Trisnani, Rischa & Silva Yula Wardani. 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur : UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun

Rahyuni dkk. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. jurnal BJE. 1.(2). 65-70

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta

Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina

Rudhiati, Fauziah dkk. 2015. "Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah", *Jurnal Skolastik Keperawatan*. 1. (2). ISSN:2443-0935, E-ISSN:2443-1699

Sagara, Satria & Ahmad Mujab Masykur. 2018. "Gambaran Online Gamer", *Jurnal Empati*, 7, (2) 419

Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, cv

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta, cv

Sugiyono. 2018. *metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung : Alfabeta, cv

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Surachim, Ahim. 2016. *Efektifitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung : Alfabeta Cv



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

- Surachim, Ahim. 2016. *Efektifitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung : Alfabeta
- Suralaga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok : Pt. Rajagrafindo Persada
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. 01. 01. p- ISSN:2597-9507, e-ISSN:2597-9515,
- Syarif Sumantri, Mohammad. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Pt Grafindo Persada
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta : Gramedia
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wong, Ulric dan David Carson Hodgins. 2013. "Development Of The Game Addiction Inventory For Adults (GAIA)." Jurnal Informa Helathcare, ISSN : 1606-6359 print/1476-7392 online, 1-15
- Yaumi, Muhammad & Muljono Damopoli. 2014. *Action Research : Teori, Model, Dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Yilmaz, Eyup, dkk. 2017. *Development And Validation Of Vidio Game Addiction Scale For Cildren (VASC)*", Jurnal Int J Ment Health Addiction, DOI 10.1007/s11469-017-9766-7,
- Yustiasari Liriwati, Fahrina & M. Ilyas. 2019. *Profesi Keguruan. Probolinggo* : Pustaka Nurja



Angket Instrumen Penelitian Kecanduan Game Online

A. Identitas Responden

status Pendidikan :
Nama :
Kelas :
Hari/tanggal :
Nama game :

B. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian ini berupa lembar penilaian diri.
2. Instrumen penilaian ini harus diisi oleh peserta.
3. Isilah setiap pernyataan dengan jujur dan terbuka.

C. Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan dan pada setiap pernyataan berilah tanda (X) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :
STS : Sangat tidak setuju
TS : Tidak setuju
R : Ragu
S : Setuju
SS : Sangat setuju

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilahan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilahan
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilahan

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS 1	TS 2	R 3	S 4	SS 5
1	Saya senang bermain game online dengan menggunakan hp.					
2	Saat ada waktu luang saya bermain game.					
3	Saya lebih suka bermain game online daripada bermain dengan teman diluar.					
4	Saya lebih suka bermain game daripada mengerjakan tugas.					
5	Saya merasa gelisah ketika tidak dapat bermain game karena suatu hal.					
6	Nilai pekerjaan sekolah menurun, karena saya lebih sering bermain game daripada belajar.					
7	Saya tidak suka diganggu saat bermain game.					
8	Saya bermain game dari pulang sekolah sampai sore.					
9	Saya tidak memperdulikan orang lain ketika saya sedang bermain game.					
10	Apabila saya merasa bosan, saya memilih untuk bermain game online.					
11	Saya sering teringat tentang permainan game.					
12	Saya sering terlambat makan karena asik bermain game.					
13	Menurut saya permainan game online merupakan permainan yang asik dan menyenangkan.					
14	Saya sangat jika menang bermain game online dan naik ke level berikutnya.					
15	Saya senang jika dapat bermain game					



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilahan


	online.					
16	Dengan bermain game online, saya dapat menambah pertemanan.					
17	Saya ingin bermain game hanya sebentar, tetapi saat game semakin asik saya ingin bermain game terus.					
18	Saya pernah berhenti bermain game online, tetapi saya ingin bermain game online lagi.					
19	Saya ingin terus bermain game.					
20	Saya tidak ingin lagi bermain game online, karena sering bermain game membuat nilai tugas sekolah saya buruk.					

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,


DINA LIANA, M.Pd
NIDN.2122119001

Tembilahan, Februari 2022

Peneliti,


AFIFATUL MUNAFI'AH
NIRM.1209.18.08498



Angket Instrumen Penelitian Motivasi Belajar

A. Identitas Responden

Status Pendidikan :
Nama :
Kelas :
Hari/tanggal :

B. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian ini berupa lembar penilaian diri.
2. Instrumen penilaian ini harus diisi oleh peserta.
3. Isilah setiap pernyataan dengan jujur dan terbuka.

C. Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan dan pada setiap pernyataan berilah tanda (X) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :
STS : Sangat tidak setuju
TS : Tidak setuju
R : Ragu
S : Setuju
SS : Sangat setuju

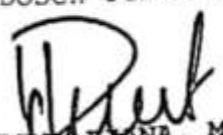
No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya bertanya kepada teman jika saya mengalami kesulitan belajar.					
2	Saya bertanya pada guru apabila ada materi yang belum jelas.					
3	Saya selalu memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.					
4	Saya berusaha untuk memperbaiki ulangan berikutnya apabila nilai ulangan siswa jelek.					
5	Saya cepat dalam menjawab pertanyaan					

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan




1. Mengingat pentingnya wawasan atau wawasan nyata yang tanpa terabaikan nilai-nilai keagamaan dan kebhinekaan.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

6	yang disampaikan oleh guru.								
6	Saya senang membaca petunjuk mengerjakan soal ujian dengan teliti.								
7	Saya mengingat materi pelajaran yang sudah diterangkan oleh guru.								
8	Saya mudah menghafalkan materi pelajaran.								
9	Saya meminta tugas/PR pada guru setelah selesai belajar disekolah.								
10	Saya mudah bosan jika mendengarkan penjelasan guru.								
11	Saya mengulang membaca catatan atau buku pelajaran berlangsung.								
12	Saya berangkat sekolah tepat waktu.								
13	Saya setiap hari membawa membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran untuk besok.								
14	Saya mengerjakan sendiri tugas/PR yang diberikan oleh guru.								
15	Saya setiap malam membaca buku sesuai dengan jadwal pelajaran untuk besok.								
16	Saya belajar untuk memperoleh nilai yang bagus.								
17	Saya melaporkan hasil ulangan kepada orang tua.								
18	Saya mendapat hadiah jika nilai ulangan saya bagus.								
19	Saya tidak suka kuis dalam belajar.								
20	Saya tidak terlalu semangat belajar meskipun ruang belajar sangat nyaman.								

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

DINA ERIANA, M.Pd
NIDN.2122119001

Tembilahan, Februari 2022
Peneliti,


AFIFATUL MUNAFI'AH
NIRM.1209.18.08498



YAYASAN PENDIDIKAN AULIAURRASYIDIN
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM
AULIAURRASYIDIN
معهد أولياء الراشدين العالی الإسلامی

TERAKREDITASI



BAN-PT

KAMPUS PANAM (PARIT ENAM) JALAN GERJLYA No. 12 TEMBILAHAN BARAT 29213

Email : akademik@stai-tbh.ac.id

Tembilahan, 25 Februari 2022

Nomor : 102/STAI-AUR/II/2022
Lampiran : -
Perihal : Mohon Dispensasi/Bantuan
Melakukan Riset.

Kepada Yth.

Sdr. Kepala SD. Negeri C04 Tembilahan Kota
Kec. Tembilahan
di-

Tembilahan Kota

Dengan hormat,
Mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : AFIFATUL MUNAFIAH
NIRM : 1209.18.08498
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru MI (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2021/2022.
Lama Penelitian : Min. 3 Bulan

Ditugaskan melakukan penelitian (riset) untuk
mendapatkan data yang berhubungan dengan judul
skripsinya :

"PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI C04 TEMBILAHAN
KOTA".

Lokasi Penelitian : SD. NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA
KEC. TEMBILAHAN.

Demikianlah permohonan dispensasi / bantuan melakukan
riset ini kami sampaikan, atas bantuan saudara
diucapkan terima kasih.



Setua,

NIDN. 3105034902

Bersinergi dan Berinovasi untuk Pendidikan, Berkarya dan Berbakti untuk Negeri

www.stai-tbh.ac.id



PEMERINTAH KABUPATEN INDRAGIRI HILIR
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI 004 TEMBILAHAN
KECAMATAN TEMBILAHAN

NPSN : 10402525

Jalan Letda M. Boya No. 79 Telp.(0768) 22832 Kode POS 29212 Akreditasi A

NSS : 101090504004

email : sdn004tembilahan@gmail.com



Tembilahan, 10 Juni 2022

Nomor : 103 / 2022 / 422
Lampiran : -
Perihal : *Izin Penelitian/ Riset*

Kepada Yth,
Sekolah Tinggi Agama Islam Auliurasyidin
Di -

Tembilahan

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat dari Sekolah Tinggi Agama Islam Auliurasyidin Nomor : 102/ STAI-AUR/II/2022 Tanggal 25 Februari 2022 tentang Dispensasi/ Bantuan Melakukan Riset atas nama :

Nama : AFIFATUL MUNAFIAH

NIM : 1209.18.08498

Semester : VIII (delapan)

Program Studi : Pendidikan Guru MI (PGMI)

Adapun nama tersebut di atas telah melaksanakan riset dengan baik selama kurang lebih 3 (tiga) bulan, dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota".

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliurasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliurasyidin Tembilahan



KEPUTUSAN KETUA STAI AULIAURASYIDIN TEMBILAHAN
Nomor : 012/KPTS/STAI-AUR/I/2022

Tentang

PENETAPAN JUDUL SKRIPSI MAHASISWA DAN PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
STAI AULIAURASYIDIN TEMBILAHAN
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

KETUA STAI AULIAURASYIDIN TEMBILAHAN

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran penelitian mahasiswa dan pelaksanaan tugas-tugas bimbingan Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAI Auliaurasyidin Tembilaan perlu diadakan Dosen Pembimbing skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Auliaurasyidin Tembilaan
- b. sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka dirasa perlu untuk menetapkan judul Skripsi mahasiswa dan mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan Keputusan Ketua STAI Auliaurasyidin Tembilaan.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara RI Tahun 2013 Nomor 158, Tambahan Lembaran RI Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Penetapan Pembidangan Ilmu dan Gelar Akademik di Lingkungan Perguruan Tinggi Agama;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi Agama ;
7. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 353 Tahun 2004 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Agama Islam;
8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Islam (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 322);
9. Peraturan Ketua Umum Yayasan Pendidikan Auliaurasyidin Tembilaan Nomor 1 Tahun 2014 tentang Statuta STAI Auliaurasyidin di Tembilaan.
10. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI Nomor 1222 Tahun 2012 tentang Perpanjangan Izin Penyelenggaraan Program Studi Strata Satu (S.1) pada Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta (PTAIS) Tahun 2012.
11. Keputusan Ketua Yayasan Pendidikan Auliaurasyidin Tembilaan Nomor 19/KPTS/YPA/VI/2020, tentang Pengangkatan Ketua STAI Auliaurasyidin Tembilaan Masa Jabatan 2020-2024.

6.	PENGARUH BIMBINGAN ORANGTUA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI 003 TEMBILAHAN HULU.	DINA LIANA, S.Pd., M.Pd.	SELLA APRILIYA WATI 1209.18.08490
----	--	--------------------------	--------------------------------------

DITETAPKAN DI TEMBILAHAN
PADA TANGGAL : 25 JANUARI 2022



S. IRIYUDIN, S.Pd., M.Pd.I
NIDN. 210506302

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Muallim Assyura Tembilahan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilaan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilaan

 **Hak Cipta Milik STAI Auliaurasyidin Tembilaan**

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA



PLANG SEKOLAH SD NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA



GEDUNG SD NEGERI 004 TEMBILAHAN KOTA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurasyidin Tembilahan



PENELITI MENJELASKAN CARA PENGISIAN ANGKET



PENELITI MENUNJUKKAN TATA CARA PENGISIAN ANGKET PADA SISWA YANG BELUM MEMAHAMI

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurasyidin Tembilahan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seizin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

© Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan



SISWA/I MENGISI ANGKET SESUAI PETUNJUK YANG TELAH
DIJELASKAN PENELITI

STAI AULIAURRASYIDIN
TEMBILAHAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta Milik STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa seijin STAI Auliaurrasyidin Tembilahan

A. Identitas Diri

Nama : Afifatul Munafi'ah
TTL : Pebenaan tanggal 15 Mei 1999
Agama : Islam
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
Alamat : prt. Karya Tani RW/RT 001/001,
Pebenaan, Kec. Keritang.
Handphone : 0812-6160-5748



B. Riwayat Pendidikan

SD/MI : MI Anwarul Falah Prt. Karya Tani Desa
Pebenaan, Kec. Keritang. (2005-2011)
SMP/MTS : MTs Anwarul Falah Prt Karya Tani Desa
Pebenaan, Kec. Keritang. (2011-2014)
SMA/MA : MA di YPP- Anwarul Ulum
Km. 10 Desa Lintas Utara, Kec. Keritang.
(2014-2017)

Tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan jenjang perguruan tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Auliaurrasyidin Tembilahan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2021 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Sungai Nibung 16, Desa Sei Intan dan mengikuti kegiatan Praktek Mengajar 2022 di SD Negeri 009 Saptamarga Tembilahan Hulu.