ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung" ditulis oleh Nurrohmah Permata Sari, NIM. 17205163077, pembimbing Bapak Dr. Mochamad Arif Faizin, M.Ag

Kata kunci : *game online,* motivasi belajar, hasil belajar

Era globalisasi sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia salah satu dampaknya yaitu *game online*. Permainan ini sangatlah diminati semua kalangan usia, baik anak-anak, remaja dan orang dewasa. Karena pada dasarnya *game online* dibuat untuk mengusir kepenatan setelah seharian bekerja. Tetapi sedikit orang yang bisa menggontrol diri mereka, sehingga *game online* bisa menjadikan orang yang memainkannya pecandu. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?, (2) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?, (3) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitain ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung (2) Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (3) Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan menggunakan uji *independen sample t-test* dengan dasar keputusan jika jika nilai sig > 0,05 maka H_O diterima dan H_a tolak, pun sebaliknya. Dalam penelitian ini hasil perhitungannya yaitu nilai sig. *(2-tailed)* Sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima dengan artian bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (2) Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan menggunakan uji *independen sample t-test* dengan dasar keputusan jika jika nilai sig > 0,05 maka H_O diterima dan H_a tolak, pun sebaliknya. Dalam penelitian ini hasil perhitungannya yaitu nilai sig. *(2-tailed)* Sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima dengan artian bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (3) Ada pengaruh yang signifikan antara *game online*

terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dapat dibuktikan dengan menggunakan uji MANOVA dengan dasar keputusan jika nilai *sig. (tailed)* < 0.05, maka H_o ditolak H_a diterima. Pun sebaliknya. Pada penelitian ini mendapatkan hasil nilai sig. *(2-tailed)* sebesar 0.039. Dimana signifikansi < 0,05. hal ini ditunjukkan bahwa adanya pengaruh *game onine* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

ABSTRACT

A thesis entitled "The Effect of Online Games on Students' Motivation and Learning Outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung" was written by Nurrohmah Permata Sari, Registered Student Number 17205163077, supervisor Dr. Mochamad Arif Faizin, M.Ag

Keywords: online games, learning motivation, learning outcomes

The globalization is very influential for human life, one of its impacts is online games. This kind of game is very attractive to all ages, both children, adolescents and adults. Because basically online games are made to drive fatigue away after a day of work. But it is just few people can control themselves, so online games can make people who play addicts. For this reason, the purpose of this research is to find out whether or not there is an influence of online games on students' motivation and learning outcomes in Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

The focuses of this researcch are: (1) How is the influence of online games on students' motivation in Nurul Islam Mirigambar Islamic Primary School Sumbergempol Tulungagung? (2) How is the influence of online games on students' learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung? (3) How is the influence of online games on students' motivation and learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung? The objectives of this research are: (1) To find out the influence of online games on students' motivation in Nurul Islam Mirigambar Islamic Primary School Sumbergempol Tulungagung. (2) To find out the influence of online games on students' learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (3) To find out the influence of online games on students' motivation and learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

The results of this research indicate that: (1) There is a significant influence between online games on students' motivation in Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. This is proven by using an independent sample t-test with a decision basis if the sig value > 0.05 then H_0 is accepted and H_a rejects, and vice versa. In this study the results of calculations are sig. (2-tailed) 0.000 where the significance value < 0.05. Then it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted so that there is an influence of online games on students' motivation in Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (2) There is a significant influence between online games on students' learning outcomes in Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. This is evidenced by using an independent sample t-test test on the basis of a decision if the sig value > 0.05 then H_0 is accepted and H_a rejects, and vice versa. In this research the results of calculations are sig. (2-tailed) 0.000 where the significance value < 0.05. So it can be concluded that Ho was rejected and Ha was accepted so that there is an influence of online games on student learning outcomes in Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. (3) There is a significant influence between online games on students' motivation and learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

This can be proven by using the MANOVA test on the basis of a decision if the value of sig. (tailed) < 0.05, then H_0 is refused H_a is accepted and vice versa. In this research the results of the sig value were obtained. (2-tailed) of 0.039. Where the significance < 0.05. it is shown that there is an influence of online games on students' motivation and learning outcomes at Nurul Islam Islamic Primary School Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

ملخص

البحث العلمي بعنوان "تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج" كتبته نور رحمة برماتا ساري ، رقم لطلاب ١٧٢٠٥١٦٣٠٧٧ ، المشرف الدكتور محمد عارف فايزين الماجستير.

للعولمة تأثير كبير على حياة الإنسان ، وأحد آثارها هي الألعاب عبر الإنترنت. هذا النوع من الألعاب جذاب للغاية لجميع الأعمار ، كل من الأطفال والمراهقين والبالغين. لأنه يتم إجراء الألعاب عبر الإنترنت بشكل أساسي لإبعاد التعب بعد يوم من العمل. لكن عدد قليل فقط من الأشخاص يمكنهم التحكم في أنفسهم ، لذلك يمكن للألعاب عبر الإنترنت أن تجعل الأشخاص الذين يلعبون المدمنين. لهذا السبب ، فإن الغرض من هذا البحث هو معرفة ما إن كان هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج.

الكلمات المفتاحية: ألعاب على الإنترنت ، تحفيز التعليم ، نتائج التعليم

يركز هذا البحث على ما يلي: (١) كيف تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج ؟ (٢) كيف هو تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج تعليم الطلاب في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج ؟ (٣) كيف هو تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج؟ أهداف هذا البحث هي: (١) لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج. (٢) لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج تعليم الطلاب في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج. (٣) لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج.

تشير نتائج هذا البحث إلى ما يلي: (١) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج. تم إثبات ذلك باستخدام اختبار t مستقل مع أساس القرار إذا كانت قيمة سيج < ٠،٠٥ ثم قبل H0 ورفض Ha ، والعكس. في هذه الدراسة نتائج الحسابات قيمة سيج. هي ٠,٠٠٠ حيث قيمة الدلالة < ٠,٠٥. ثم يمكن الاستنتاج أن H0 رفض وقبل Ha بحيث يكون هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول

تولونجاجونج. ٢) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج. يتضح هذا من خلال استخدام اختبار t اختبار مستقل على أساس قرار إذا كانت قيمة سيج ٠,٠٥ ثم يتم قبول H0 ورفض Ha ، والعكس. في هذا البحث نتائج الحسابات هي سيج. ٠,٠٠٠ حيث قيمة الدلالة < ٠,٠٥. لذلك يمكن أن نستنتج أنه رفض Ho وقبل Ha بحيث يكون هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج. ٣) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في مدرسة نور الإسلام الإسلامية الابتدائية مريجامبار سومبيرجيمبول تولونجاجونج. يمكن إثبات ذلك باستخدام اختبار مانوبا على أساس قرار إذا كانت قيمة سيج < ٠,٠٥ ، H0 مرفوض و قبل Ha والعكس. في هذا البحث تم الحصول على نتائج قيمة سيج. (٢ الذيل) من ٠,٠٣٩. حيث الأهمية ٠,٠٥. لقد ظهر أن هناك تأثيرًا للألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب ونتائجهم التعليمي في المدرسة الإبتدائية نور الإسلام مريجامبار سمبرجمبول تولونجاجونج.