ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung" ini ditulis oleh **Rike Mahfudhoh Indasari,** NIM 17205163121, Dosen pembimbing Drs. Asrof Syafi'i, M.Ag.

Kata Kunci : *Game Online*, Motivasi Belajar

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Bermain *game online* yang berlebihan dapat berdampak pada motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah : 1) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. 2) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. 3) Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung dan seberapa signifikan pengaruh tersebut.

Skripsi ini bermanfaat bagi Kepala Madrasah MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan pengawasan terhadap siswa, membuat tata tertib pelarangan membawa hp ketika KBM, bagi para guru MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung sebagai dasar untuk melakukan arahan bahaya *game online* dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Bagi orangtua siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung agar meningkatkan pengawasan dan menjadi motivator anaknya. Bagi siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung sebagai acuan untuk mengurangi *game online* dan meningkatkan semangat belajar. Bagi para pembaca/peneliti sebagai bahan masukan/referensi yang cukup berarti bagi peneliti lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *field research* . dengan *game online* sebagai variabel bebas, motivasi belajar sebagai variabel terikat. Dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas I-VI yang berjumlah 148 siswa. Sampel pada penelitian menggunakan 2 kelas, yakni kelas IV berjumlah 21 siswa dan Kelas V berjumlah 21. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang *game online* dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa yaitu diketahui *Sig-(2-Tailed)* adalah 0,000 < 0,05, (2) terdapat pengaruh negatif yang signifikan pengaruh game online terhadap motivasi ekstrinsik siswa yaitu diketahui *Sig-(2-tailed)* adalah 0,000 < 0,05, (3) terdapat pengaruh negatif yang signifikan pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa yaitu diketahui *Sig-(2-tailed)* 0,007 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung dengan nilai sebesar *Sig-(2-tailed)* 0,007 < 0,05.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Influence of Online Games on Students' Learning Motivation at MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung" was written by Rike Mahfudhoh Indasari, NIM 17205163121, Supervisor Drs. Asrof Syafi'i, M.Ag.

Keywords: Online Game, Learning Motivation

Online games are games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected by the internet. Playing excessive online games can have an impact on learning motivation. Therefore, this study was conducted to determine the effect of online games on students' learning motivation at MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

The formulation of the problem in this thesis are: 1) Is there any influence of online games on the intrinsic learning motivation of students of MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. 2) Is there an effect of online games on the extrinsic learning motivation of MI Darul Huda students in Pojok Ngantru Tulungagung. 3) Is there any influence of online games on the students' motivation of MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. The purpose of this study is to explain the influence of online games on the learning motivation of students at MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung and how significant the influence is.

This thesis is useful for the Head of Madrasah MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung as a contribution of thought in improving supervision of students, making regulations prohibiting carrying cellphones during KBM, for MI Darul Huda teachers in Ngantru Tulungagung as a basis for directing the dangers of online games and growing motivation learners. For parents of MI Darul Huda students Corner to increase supervision and become a motivator for their children. For students of MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung as a reference to reduce online games and increase enthusiasm for learning. For readers/researchers as input/reference material that is quite meaningful for further researchers

This research uses quantitative research with the type of field research. with online games as the independent variable, learning motivation as the dependent variable. In this study using the method of questionnaires and documentation. The researcher used purposive sampling technique. The population in this study were all classes I-VI which amounted to 148 students. The sample in the study used 2 classes, namely class IV totaling 21 students and Class V totaling 21. Questionnaires were used to obtain data about online games and students' learning motivation. The results of this study indicate that: 1) There is a significant negative effect of the influence of online games on students' intrinsic learning motivation, namely it is known that Sig-(2-Tailed) is 0.000 < 0.05, (2) there is a significant negative effect of the influence of online games on motivation. Extrinsic student extrinsic that is known Sig-(2-tailed) is 0.000 < 0.05, (3) there is a significant negative effect of online games on students' learning motivation, which is known to be Sig-(2-tailed) 0.007 < 0.05. It can be concluded that online games have a negative effect on student motivation at MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung with a value of Sig-(2-tailed) 0.007 <0.05.

نبذة مختصرة

أطروحة بعنوان "تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز التعلم في المدرسة الابتدائية طلاب مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج" كتبها ريك محفوظ إنداساري ، NIM 17205163121 م. أسروف سيافي ، المشرف الدكاترة.

الكلمات الرئيسية: لعبة على الإنترنت ، تحفيز التعلم

الألعاب عبر الإنترنت هي ألعاب يمكن للعديد من اللاعبين الوصول إليها ، حيث يتم توصيل الأجهزة التي يستخدمها اللاعبون عن طريق الإنترنت. يمكن أن يكون للعب المفرط للألعاب عبر الإنترنت تأثير على تحفيز التعلم. لذلك ، أجريت هذه الدراسة لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على دافع تعلم الطلاب في مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج.

صياغة المشكلة في هذه الأطروحة هي: ١) هل

هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على دافع التعلم الجوهري لطلاب مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج. ٢) هل هناك أي تأثير للألعاب عبر الإنترنت على دوافع التعلم الخارجية لطلاب مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج. ٣) هل هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على التحفيز التعليمي لطلاب مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج. كان الغرض من هذه الدراسة هو شرح تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تحفيز الطلاب في مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج ومدى أهمية التأثير.

هذه الرسالة مفيدة لرئيس المدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج كمساهمة للأفكار في زيادة الإشراف على الطلاب ، ووضع قواعد لحظر حمل الهواتف المحمولة أثناء الدراسة ، للمعلمين كأساس لتوجيه مخاطر الألعاب عبر الإنترنت و تعزيز تحفيز الطلاب. لأولياء أمور طلاب مدرسة ابتدائية من دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج لزيادة الإشراف ويكونوا حافزًا لأطفالهم. لطلاب مدرسة ابتدية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج كمرجع لتقليل الألعاب عبر الإنترنت وزيادة الحماس للتعلم. للقراء / الباحثين كمدخلات / مادة مرجعية ذات مغزى كبير لمزيد من الباحثين.

يستخدم هذا البحث البحث الكمي مع نوع البحث الميداني. مع الألعاب عبر الإنترنت كمتغير مستقل ، ودوافع التعلم هي المتغير التابع. في هذه الدراسة باستخدام أسلوب الاستبيان والتوثيق. استخدم الباحث أسلوب أخذ العينات الهادف. كان السكان في هذه الدراسة جميعًا من الصفوف من الأول إلى السادس وبلغ عددهم ١٤٨ طالبًا. استخدمت العينة في هذه الدراسة فصلين ، وهما الفصل الرابع بإجمالي ٢١ طالبًا والفصل الخامس بإجمالي ٢١ طالبًا ، وتم استخدام الاستبيانات للحصول على بيانات حول الألعاب عبر الإنترنت ودوافع تعلم الطلاب. تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: ١) هناك تأثير سلبي كبير لتأثير الألعاب عبر الإنترنت على دافع التعلم الجوهري للطلاب ، أي أنه من المعروف أن Sig- (2-Tailed) تساوي ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ ، (٢) هناك هو تأثير سلبي كبير لتأثير الألعاب عبر الإنترنت على التحفيز.الطالب الخارجي هو Sig- (2-tailed) ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ ، (٣) هناك تأثير سلبي كبير للألعاب عبر الإنترنت على دافع التعلم لدى Sig- المعروف الذيل-) ٠.٠٠٧ <٠.٠٥. يمكن الاستنتاج أن الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير 2) -Sig الطلاب ، والتي من المعروف أنها 0.007 (2-tailed) -Sig سلبي على تحفيز الطلاب في مدرسة ابتدائية دار الهدى بوجوك نجانترو تولونجاجونج بقيمة <٠.٠٥.