# ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek" ini ditulis oleh Fatmala Sari, NIM. 126205203258, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Bapak Prof. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

**Kata Kunci :** *Game Online,* Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

*Game Online* merupakan sebuah permainan digital yang menggunakaninternet. Di dalam sebuah permainan *game online* pasti ada tantangan yang membuat orang terus menerus ketergantungan. Melihat hal tersebut Motivasi sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran, karena jika tidak mempunyai motivasi belajar maka tidak akan melakukan aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1. adakah pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek? 2. adakah pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek? 3. adakah pengaruh game online terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul UIum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek?. Adapun tujuan dalam penelitian 1. untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. 2. untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. 3. untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.

Pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *eks-postfakto (ex-postfacto)* tipe *correlational research*. Populasi dalam penelitian ini adalah peseta didik kelas V A dan V B MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil penilitian menunjukkan bahwa: (1) *game online* mempengaruhi motivasi belajar kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Berdasarkan uji Multivariate test menunjukkan bahwa *game online* bermakna memengaruhi motivasi belajar dengan P Value 0,002 dan F sebesar 6,110. Besarnya *R Squared* pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 70,9%. (2) *game online* mempengaruhi prestasi belajar kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Berdasarkan uji Multivariate test menunjukkan bahwa bermain *game online* bermakna mempengaruhi prestasi belajar dengan P Value 0,000 dan F sebesar 3.571. Besarnya *R Squared* pada *game online* terhadap prestasi belajar 67%. (3) *game online* mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar kelas V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Berdasarkan uji signifikan multivariate hasill analisis menunjukan bahwa F untuk Pillae Trace sebesar 0,000, WilkLambada sebesar 0.039, Hotelling Trace sebesar 0,008, Roy's Largest Root 0.001 memiliki nilai signifikansi <0,05. Artinya, harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambada, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semua berpebgaruh signifikan.

## *ABSTRACT*

*Thesis entitled "The Influence of Online games on motivation and learning achievement of fifth grade students MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek" was written by Fatmala Sari, NIM. 126205203258, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah University Tulungagung, Supervisor by Prof. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.*

***Keywords:*** *Online Games, Learning Motivation, Learning Achievement*

*Online gaming is a digital game that uses the internet. In an online game there must be a challenge that makes people continuously dependent. Seeing this, motivation is needed in the learning process, because if you do not have motivation to learn, you will not carry out learning activities to obtain satisfactory learning achievements.*

*The formulation of the problem in this study is: 1. is there an effect of online games on the motivation to learn fifth grade students MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek? 2. is there an effect of online games on the learning performance of students in Class V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek 3. is there an influence of online games on the motivation and learning achievement of students in Class V MIS Mabdaul UIum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek?. The purpose of research 1. to determine the effect of online games on the motivation of students learning Class V MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. 2. to find out the influence of online games on the learning achievement of fifth grade students, e.g. Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. 3. to find out the effect of online games on motivation and learning achievement of fifth grade students MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek.*

*The research approach used is quantitative approach with ex-postfacto (ex-postfacto) type of correlational research. The population in this study is peseta students Class V A and V B MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Data collection techniques in this study are using questionnaires, tests, and documentation.*

*The results showed that: (1) online games affect Class V learning motivation MIS Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Multivariate test showed that online games significantly affect learning motivation with P Value of 0.002 and F price of 6.110. The amount of R Squared in online games on student learning motivation is 709 = 70.9%. (2) online games affect Class V learning achievement e.g. Mabdaul Ulum Ngadirengo Pogalan Trenggalek. Based on Multivariate test shows that playing online games significantly affect learning achievement with P Value of 0.000 and F price of 3.571. The amount of R Squared in online games on learning achievement is 0.670= 67.0%. (3) online games affect motivation and learning achievement of Class V e.g. Mabdaul Ulum Ngadirenggo Pogalan Trenggalek. Based on multivariate significance test, the analysis showed that F for Pillae Trace was 0.000, WilkLambada was 0.039, Hotelling Trace was 0.008, Roy's Largest Root 0.001 had significance value <0.05. That is, the price of F for Pillae Trace, Wilk Lambada, Hotelling Trace, Roy's Largest Root all have a significant influenc.*

# الخالصة

أطروحة بعنوان **"تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الدافع والتحصيل التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الابتداءية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغالك"** كتبها فاطمالة ساري ، رقم تعريف الطالب ١٢٦٢٠٥٢٠٣٢٥٨ ، قسم تعليم المعلمين المدرسة البتدائية ، كلية التربية وعلوم المعلمين ، جامعة السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ، تحت إشراف السيد الأستاذ الدكتور ح. عبد. عزيز، م.ب.د.

**الكلمات المفتاحية: ألعاب عبر الإنترنت ، دافع التعلم ، تحصيل التعلم**

لعبة على الانترنت هي لعبة رقمية تستخدم الإنترنت. في لعبة عبر الإنترنت ، يجب أن تكون هناك تحديات تجعل الناس يعتمدون باستمرار. عند رؤية ذلك ، هناك حاجة إلى الدافع في عملية التعلم ، لأنه إذا لم يكن لديك دافع تعليمي ، فلن تقوم بأنشطة تعليمية للحصول على إنجازات تعليمية مرضية.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي: ١. هل هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على دافع التعلم لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإرشادية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك؟ ٢. هل هناك أي تأثير للألعاب عبر الإنترنت على التحصيل التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإبتدائية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك؟ ٣. هل هناك أي تأثير للألعاب عبر الإنترنت على الدافع والتحصيل التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإبتدائية مبدول العلوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك ؟. أما بالنسبة للأهداف في البحث ١. لمعرفة تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الدافع التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإبتدائية مبدول العلوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك. ٢. معرفة تأثير الألعاب عبر الإنترنت على التحصيل التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإبتدائية مبدول العلوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك ٣. لمعرفة تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الدافع والتحصيل التعليمي لطلاب الصف ٥ في المدرسة الإبتيدية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك.

نهج البحث المستخدم هو نهج كمي مع نوع لاحق من البحث الارتباطي. كان السكان في هذه الدراسة من طلاب البيزيتا للصف ٥ أ و ٥ ب مدرسة ابتيدية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك. كانت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة تستخدم الاستبيانات والاختبارات والتوثيق.

أظهرت النتائج أن: (١) الألعاب عبر الإنترنت تؤثر على الدافع لتعلم الصف ٥ مدرسة ابتيدية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينجالك. استنادا إلى اختبار متعدد المتغيرات ، فإنه يوضح أن الألعاب عبر الإنترنت تؤثر بشكل كبير على دافع التعلم بقيمة ف تبلغ ٠ وسعر ف يبلغ ١١٠ـ٦. يشير هذا إلى قبول ٥٠ ورفض ٥٠. تشير القيمة المعنوية ,٠٠٢ إلى تأثير كبير. مقدار ر تربيع في الألعاب عبر الإنترنت على دافع تعلم الطلاب هو ٠,٠٠٠ (٢) تؤثر الألعاب عبر الإنترنت على التحصيل التعليمي للصف ٥ ٧٠. ـ ٧٠٩ = ٩٪ المدرسة الإبتدائية مبدول العلوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك. استنادا إلى اختبار متعدد المتغيرات ، فإنه يوضح أن ممارسة الألعاب عبر الإنترنت تؤثر بشكل كبير على تحصيل التعلم ٠ وسعر ف يبلغ ٥٧١ـ٣ وهذا يدل على قبول ٥٠ ورفض ٥٠. تشير القيمة ,بقيمة ف تبلغ ٠٠٠ ٠ إلى تأثير كبير. مقدار ر تربيع في الألعاب عبر الإنترنت لتحصيل التعلم هو ,المعنوية ٠٠٠ ٦٧٠ـ٠= ٠٪ـ٦٧. (٣) تؤثر الألعاب عبر الإنترنت على الدافع والتحصيل التعليمي للصف

مدرسة ابتيدية مبدول أولوم نغاديرانغا فوغالان تيرينغغاليك. بناء على اختبارات معنوية متعددة ٥ ، ويلك لامبادا كان ٠,٠٠٠ المتغيرات ، أظهرت نتائج التحليل أن ف ل بيلاي تريس كان كان له قيمة دلالة ٠,٠٠١ـ٠,٠٣٩ـ٠، هوتيلينج تريس كان ٠,٠٠٨ـ٠ ، جذر روي الأكبر جذر روي الأكبر , هوتيلينج تريس , ويلك لامبادا ,أي أن سعر ف ل بيلاي تريس < ٠,٠٠٥ كلها لها تأثير كبير.