

PERSETUJUAN

Yth

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Di
Jalan Ahmad Yani No.10.Jambean.Bojonegoro.

Assalamu alaikum Wr.Wb

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : IVA LUTFIA FADILA
NIM : 20185501260253
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGARUH TINGKAT KECANDUAN GAME
ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL DI MI AL
ISLAM NGABLAK TAHUN 2022

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



UNUGIRI


ZUMROTUS SA'DIYAH, M.Pd.I
NIDN:2108089102

Pembimbing II



NURUL MAHRUZAH YULIA, M.Pd
NIDN: 07220795501

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah




STROMADENI HABIBULLAH, M.Pd.I

NIDN : 2109058801

PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari :

Nama : IVA LUTFIA FADILA

NIM : 20185501260253

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI
ERA DIGITAL DI MI AL ISLAM NGABLAK TAHUN 2022

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) pada
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro pada :

Hari, Tanggal : Rabu, 28 September 2022

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Dewan Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. H.M. Ridlwan Hambali, Lc., M.A.
2. Sekretaris : Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.
3. Penguji I : M.Romadlon Habibullah, M.Pd.I.
4. Penguji II : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)



Bojonegoro, 28 September 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

(*[Signature]*)
(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
FAKULTAS TARBIYAH
UNUGIRI
NIPN 2122037701

PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Iva Lutfia Fadila

NIM : 20185501260253

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Alamat : Desa Ngablak Kec.Dander Kab.Bojonegoro

“ Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Era Digital Di MI Al Islam Ngablak Bojonegoro “

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak ada unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain kecuali secara tertulis ditulis naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur- unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.



Bojonegoro, 15 Agustus 2022

Hormat Saya

METERAL TEMPEL
10000
QA1E9AKX033946538
Iva Lutfia Fadila

MOTTO

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku”

(QS. Adz Dzariyat ayat 56)¹



¹ QS. Adz Dzariyat ayat : 56

PERSEMBAHAN

Tiada kata lain yang mampu terucap selain beribu rasa syukur dan terimakasih atas segala rahmat-Mu ya Ilahi Rabbi, dan segala bentuk nikmat yang telah Engkau berikan kepadaku untuk mempersembahkan sesuatu untuk orang-orang yang kusayangi.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan ibu, yang senantiasa selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun secara penuh, yang selalu menjadi penguat ketika aku rapuh, dan yang selalu mendoakan ketika aku dekat dan jauh. Do'a tulus dan terimakasih kupersempahkan atas apapun yang dilakukan untukku dengan kasih sayang yang utuh.
2. Dan untuk suamiku yang selalu mensupport aku dalam hal apapun
3. Untuk semua keluarga besarku yang selalu menanti keberhasilanku.
4. Almamater terhebat dan tercinta yang telah mendidikku menjadi seorang yang bermoral dan mampu berfikir untuk lebih maju serta menjadi tempat terindah untuk mencipta kenangan yang luar biasa.
5. Semua teman-teman yang ikut andil dalam penyelesaian karya tulis ini dan ikut serta mewarnai kehidupan penulis, memberikan motivasi, menjadi penghibur, menjadi penasihat dan menjadi pendengar keluh kesah yang sangat baik.

UNUGIRI

ABSTRAK

PENGARUH TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL DI MI AL- ISLAM DESA NGABLAK TAHUN 2022

Iva Lutfia Fadila, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd

Pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di era digital di MI Al-Islam Ngablak Dander Bojonegoro. *Game Online* atau disebut juga *Online Game* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan internet yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server tertentu agar bisa digunakan untuk bermain. Sedangkan motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh tingkat kecanduan *Game Online* terhadap motivasi belajar peserta didik di era digital di MI Al-Islam Ngablak Bojonegoro. Metode Penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah metode penelitian kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Al-Islam Ngablak Dander Bojonegoro dari data yang di dapat berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terima karena r hitung yang diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,625 kemudian dikonsultasikan dengan table r *product moment* dengan $N = 30$, maka diperoleh r pada taraf signifikansi 0,5% sebesar 0,361, jadi nilai r_{hitung} 0,625 > r_{tabel} 0,361 maka keputusannya H_a diterima.

Kata Kunci : *Game Online*, dan motivasi belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION LEVEL ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN THE DIGITAL ERA IN MI AL-ISLAM, NGABLAK VILLAGE IN 2022

Iva Lutfia Fadila, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd

The influence of online game addiction level on students' learning motivation in the digital era at MI Al-Islam Ngablak Dander Bojonegoro. Online games or also called online games are games that are played on an electronic and visual-based internet network that provides certain servers so that they can be used to play. While learning motivation is the driving force that exists and arises in students to learn or increase knowledge.

This study aims to determine whether there is an effect of the level of online game addiction on the learning motivation of students in the digital era at MI Al-Islam Ngablak Bojonegoro. The research method used in this research is a quantitative research method.

The results of this study are based on the results of data analysis and discussion that have been described that online games have a positive and significant effect on students' learning motivation at MI Al-Islam Ngablak Dander Bojonegoro from the data obtained based on the results of hypothesis testing stating that the hypothesis is accepted because r the calculated value of r_{xy} is 0.625 and then consulted with the r product moment table with $N = 30$, then obtained r at a significance level of 0.5% of 0.361, so the value of r_{count} is $0.625 > r_{table}$ 0.361 then the decision H_a is accepted.

Keywords: *Online Game, and learning motivation*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi Rahmat, Taufiq, dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Yang telah memberikan tauladan dalam semua aspek kehidupan, termasuk dalam membina perilaku manusia maupun kreatifitas yang lainnya. Semoga kita mendapat syafaatnya nanti di hari kiamat. Amin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program strata satu (S1) PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Era Digital Di MI Al-Islam Desa Ngablak Kec.Dander Kab.Bojonegoro”

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis hanya dapat menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M. Pd.I Selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di sini, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah mengarahkan guna penyelesaian Skripsi ini
3. Bapak M. Romadlon Habibullah, M. Pd.I., Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Zumrotus Sa'diyah M,Pd.I., Dan Ibu Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd Selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga, guna terselesaikannya Skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai akhir selesainya mata studi.

6. Para Dewan Guru, peserta didik, wali murid, dan keluarga besar MI Al-Islam Ngablak Kec. Dander Kab. Bojonegoro, yang telah memberi izin dan bekerja sama dalam penelitian Skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap semoga jasanya dibalas dengan kebaikan di dunia dan di akhirat. Teriring doa, Jazakumullah ahsanal Jazza.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para orang tua, pendidik dan generasi muda yang peduli dengan pendidikan bagi geerasi penerus bangsa.amin.

Bojonegoro, 15 Agustus 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Signifikansi Penelitian.....	6
E. Hipotesis.....	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Orisinalitas Penelitian.....	8
H. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian <i>Game Online</i>	10
B. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	11
C. Dampak <i>Game Online</i>	12
D. Indikator kecanduan <i>Game Online</i>	14
E. Ciri-ciri anak kecanduan <i>Game Online</i>	17
F. Sejarah <i>Game Online</i>	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Jenis Data dan Sumber Data	36
D. Teknis Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data	41
F. Uji Hipotesis Penelitian	46

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data.....	48
B. Analisis Data.....	49
C. Pembahasan	50
D. Hasil Wawancara dan Observasi.....	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Saran-saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA.....	62
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	
--------------------------	--



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel Koefisien Korelasi Produc Momen	47
Tabel 4.1 Data Peserta Didik MI Al-Islam Ngablak Dander Bojonegoro ...	48
Tabel 4.2 Data Hasil Angket	49
Tabel Uji Validitas <i>Game Online</i>	51
Tabel Uji Validitas Motivasi Belajar	51
Tabel Uji Normalitas Menggunakan SPSS.....	53
Tabel Pengujian Hipotesis Melalui Produc Momen Person	55



UNUGIRI