PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI MA IHYAUL ULUM WEDARIJAKSA PATI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

AHMAD MAHRUS RIYADLUDDIN

NIM : 1703016099

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

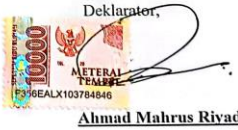
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ahmad Mahrus Riyadluddin
NIM	: 1703016099
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: **"Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati"**

Penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat materi yang telah ditulis maupun diterbitkan oleh pihak manapun, selain berbagai sumber yang telah penulis sebutkan dalam referensi yang dijadikan sebagai rujukan pembuatan skripsi ini.

Semarang, 07 Mei 2024

Deklarator,



Ahmad Mahrus Riyadluddin

LEMBAR PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185 Telepon
024-7601295, Faksimile 024- 7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul	:	**Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati**
Penulis	:	Ahmad Mahrus Riyadluddin
NIM	:	1703016099
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 13 Mei 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji I,

Dr. Fikris, M.Ag.
NIP. 197711302007012024

Sekretaris Sidang/Penguji II,

Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd.
NIP. 199003212023211019

Penguji Utama I,

Dr. H. Mustopa, M.Ag.
NIP. 196603142005011002

Penguji Utama II,

Aang Kunaepi, M. Ag.
NIP. 197712262005011009

Pembimbing,

Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd.
NIP. 199003212023211019

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 06 Mei 2024

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu"alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	**: PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI MA IHYAUL ULUM WEDARIJAKSA PATI**
Nama	: Ahmad Mahrus Riyadluddin
NIM	: 1703016099
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu"alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd,
NIP: 199003212023211019

MOTTO

“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu”

(Ali Bin Abi Thalib)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Lokasi dari penelitian ini adalah di Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah kelas XI yang terdiri dari kelas XI MIA 1, XI MIA 2 dan XI IIS. Instrumen yang digunakan berupa angket. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 26,025 dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,050.. Ini artinya Intensitas Bermain *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar. Dengan nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar 0,429. Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,897. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 89,7 % sementara faktor lain yang mempengaruhi sisanya adalah sebesar 10,3 %.

Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game Online,* Motivasi Belajar,

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan merupakan hasil Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R. I. No. 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihatdalam tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	*Alif*	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	*Ba*	B	Be
ت	*Ta*	T	Te
ث	*Sa*	Ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	*Jim*	J	Je
ح	*Ha*	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	*Kha*	Kh	Ka dan ha
د	*Da*	D	De

ذ	*Za*	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	*Ra*	R	Er
ز	*Zai*	Z	Zet
س	*Sin*	S	Es
ش	*Syin*	Sy	Es dan ye
ص	*Sad*	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	*Dad*	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	*Ta*	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	*Za*	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	*‘Ain*	‘	Apostrof terbalik
غ	*Gain*	G	Ge
ف	*Fa*	F	Ef
ق	*Qaf*	Q	Qi
ك	*Kaf*	K	Ka
ل	*Lam*	L	El

م	*Mim*	M	Em
ن	*Nun*	N	En
و	*Wau*	W	We
ه	*Ha*	H	Ha
ء	*Hamzah*	__’	Apostrof
ي	*Ya*	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal dan vokal rangkap.Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	*Faṭhah*	A	A
◌ِ	*Kasrah*	I	I
◌ُ	*Ḍammah*	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latif	Nama
ـَيْ	*Faṭhah* dan *ya*	Ai	A dan I
ـَوْ	*Faṭhah* dan *wau*	Au	A dan U

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati". Shawalat serta salam senantiasa tercurahkan pada Nabi Muhammad Saw, semoga kelak kita mendapatkan syafa'atnya baik di dunia maupun di akhirat.

Dengan penuh rasa rendah hati dan rasa hormat, peneliti sampaikan bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya banyak mendapat bantuan yang sangat berarti bagi peneliti, seperti halnya bimbingan, arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan menyajikan skripsi berikut dengan baik dan benar. Pada kesempatan ini, peneliti haturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang beserta para Wakil Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Fatah Syukur, M.Ag., M.Hum.., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang beserta

para Wakil Dekan Dekan Fakultas Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd., yang telah bersedia yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan juga memberi petunjuk dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang terkhusus Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah sabar memberikan ilmu dan membekali penulis dengan berbagai pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Segenap karyawan-karyawati yang ada di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang sudah memberikan izin dan pelayanan kepustakaan yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Orang tuaku tercinta, Bapak Karsiman dan Ibu Endang Kusmindartiti yang senantiasa mendoakan dan mendukung setiap langkah yang telah penulis pilih serta selalu memberikan kasih sayang, bantuan dan dorongan yang tulus, dan ikhlas dalam bentuk apapun serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup.

8. Segenap keluarga di rumah yang juga selalu memberikan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2017, khususnya teman-teman satu kelas PAI C.
10. Teman-teman KKN yang telah membagi waktunya untuk saling berbagai pengalaman dan berbagi cerita.
11. Keluarga Jam'iyah Sholawat Mahabbatain dirumah yang selalu mengingatkan, memberi semangat, dan memberi bantuan dalam bentuk apapun.
12. Teman-teman yang selalu menemani dalam kondisi apapun yang sering menolong penulis, khususnya Matul, Balyan, Aris, Shidqul, Rendy dan teman teman lain yang tidak bisa disebut satu persatu.
13. Serta pihak-pihak lain yang secara langsung maupun tidak langsung turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Kepada mereka semua peneliti tidak dapat memberikan sesuatu selain ucapan terimakasih , semoga Allah Swt senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda. Pada akhirnya peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat menebar manfaat bagi kita semua. Amin.

Semarang, April 2024

Ahmad Mahrus Riyadluddin

NIM : 1703016099

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

NOTA DINAS ..... **iv**

MOTTO ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **xi**

DAFTAR ISI ..... **xv**

DAFTAR TABEL ..... **xviii**

BAB I **1**

PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8

BAB II **10**

LANDASAN TEORI **10**

A. Kajian Teori 10

1. Intensitas Bermain Game Online 10

2. Motivasi Belajar 22

3. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Berlajar 35

B. Kajian Pustaka 37
C. Kerangka Berfikir 43
D. Hipotesis 44
BAB III 45
A. Jenis dan Pendekatan 45
B. Tempat dan Waktu 46
1. Tempat penelitian 46
2. Waktu Penelitian 46
C. Populasi dan Sampel 46
1. Populasi 46
2. Sampel 47
D. Variabel dan Indikator Penelitian 49
1. Variable Intensitas Bermain *Game Online* 49
2. Variabel Motivasi Belajar 52
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian 54
1. Kuesioner (Angket) 54
2. Dokumentasi 56
F. Uji Keabsahan Instrumen 56
1. Uji Validitas 56
2. Uji Realibilitas 57
G. Teknik Analisis Data 58

1. Uji Prasyarat 59
2. Uji Hipotesis 62
3. Uji Koefisien determinasi 63

BAB IV 64
A. Deskripsi Data 64
1. Data Umum 64
2. Data Khusus 64
B. Analisis Data 65
1. Analisis Deskriptif 65
2. Uji Prasyarat 74
3. Uji Hipotesis 79
C. Pembahasan Hasil 81
D. Keterbatasan Penelitian 82

BAB V 84
A. Kesimpulan 84
B. Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Uji Reliabilitas 58
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online….68
Tabel 4. 2 Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online 69
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online 72
Tabel 4. 4 Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online 74
Tabel 4. 5 Hasil Uji NPar Test Kolmogorov-Smirnov 76
Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas 77
Tabel 4. 7 Hasil Uji Model (F)..... 78
Tabel 4. 8 Hasil Uji t 80
Tabel 4. 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)..... 80

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4. 1 Hasil Uji Normalitas..... 75

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi, menciptakan berbagai produk guna untuk mempermudah pekerjaan manusia, sebagaimana manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui media yang berbasis online. Dengan menggunakan gawai, laptop, dan PC manusia dapat dengan mudah mengakses apa yang ada didalam jaringan internet. Bahkan dapat juga mengakses sebuah permainan yang berbentuk audio visual yang sering disebut dengan *game online*. *Game online* merupakan game yang berbasis dalam jaringan internet yang diakses dan dimainkan secara online. *Game online* dapat terhubung dari satu server ke server lain di dalam negeri bahkan bisa terhubung dengan server luar negeri.

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan waktu yang bersamaan.[1] Dalam game, permainan yang dapat dimainkan orang banyak biasa disebut dengan multiplayer. Menurut Winn dan Fisher multiplayer *game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian

[1] Eirizal novrialdy."Kecanduan Game Online Terhadap Remaja: Dampak dan Pencegahanya". Buletin Psikologi 2019, Vol. 27, No. 2, hal 149

yang besar menggunakan bentuk dan metode yang sama serta konsep umum yang sama seperti game lainnya.[2] Perkembangan *game online* ini juga tidak lepas dari perkembangan zaman yang semakin tahun menjadi zaman yang serba digital.

Awal mula kemunculnya *game online* pada tahun 1969 dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Kemudian pada tahun 1970-1974 diciptakan sebuah system dengan kemampuan time-sharing yang disebut dengan plato untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana pengguna dapat mengaksesnya secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Tidak berselang lama diciptakannya plato IV dengan grafik baru dan dapat dimainkan secara multiplayer. Kemudian pada tahun 1995 *game online* benar-benar mengalami perkembangan, bahkan setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, akses ke internet semakin dipermudah. Sehingga perusahaan-perusahaan yang meluncurkan *game online* ini dapat dibilang sukses dalam hal penghasilan moneter.[3]

Game online awalnya disebut dengan game jaringan yang hanya dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*) yang dapat

---

[2] Rischa Pramudia Trisnaini dan Silva Yula Wardani. *Stop Kaecanduan Game Online*. (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018) hal. 4

[3] Krista Subakti. " Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja". Jurnal Curer 2017, Vol. 01, No. 01 hal 31.

dimainkan dan terhubung antara user satu dengan user yang lain. Seiring berjalanya waktu *game online* yang awalnya dengan tersambungnya anter jaringan berubah menjadi game yang dapat dimainkan secara nirkabel. Dan hingga saat ini *game online* dapat dimainkan hanya melalui gadget yang semakin kesini juga semakin canggih.

Di Indonesia, *game online* berkembang pada saat game Nexian beredar yakni pada pertengahan tahun 1990-an. Pesatnya perkembangan *game online* dapat dilihat dari banyaknya jenis game yang bermunculan seperti DOTA Online, Atlantika Online, Counter Strike, Point Blank, serta Three Kingdom Online. Perkembangan *game online* tersebut dapat didasarkan pada keunggulan dari masing masing game dan pada saat itu, juga muncul industri game center yang menyediakan jasa untuk gamers guna menghabiskan waktu untuk bermain game. Kehadiran *game online* juga menyebabkan dampak positif maupun negatif yang saling bertolak belakang. [4]

Kecanduan adalah salah satu contoh yang paling mudah dijumpai terhadap para remaja yang menjadi penikmat game. Tidak jarang kita mendapati seorang siswa yang memadati game center hanya

[4] Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif *Game Online* di Indonesia" Jurnal Komunikasi, Vol 1, No 5, 2012 hal. 444

untuk menghabiskan waktu guna bermain game pada saat jam sekolah. hiburan yang menjadi kebutuhan setiap orang yang disalurkan dengan bermain game sebetulnya tidak salah, namun harus sesuai dengan porsinya, bermain dengan batasan kata wajar. Meskipun *game online* memunculkan dampak negative bagi para remaja, namun *game online* juga memiliki dampak positif. Selain *game online* mensuburkan industry kreatif game yang sedikit banyak berpengaruh pada perekonomian negara. Namun bagi para pelajar *game online* dapat meningkatkan kinerja otak, menambah konsentrasi, menghilangkan kejenuhan dalam belajar, dan lain sebagainya. *game online* Pada tahun 2012 mulai terdapat perusahaan game (game developer) luar yang membuka cabang di Indonesia seperti gameloft dan Squareenix sebuah publisher game besar yang merilis game Final Fantasi dengan Bahasa Indonesia.

Dalam jumlah pengembangan game local di kota-kota besar seperti di Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta dan lain sebagainya mengalami peningkatan. Bahkan institusi pendidikanpun ikut mengembangkan dan membuat spesialisasi jurusan IT dalam bidan Game Development yang terhitung dibilang membanggakan yang ditandai dengan rilisnya *game online* pertama di Indonesia yang bergenre MMOPRG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dengan nama Nusantara Online.

Saat ini di Indonesia sendiri sudah mengembangkan dan memajukan E-Sport Indonesia. Elektronik Sport yang biasa disebut E-Sport ini dapat juga disebut olahraga elektronik. Pada tahun 2018 lalu *game online* mulai dimasukan dalam kompetisi asia (ASIAN GAME) yang biasa disebut dengan SEA GAME di karenakan pesatnya *game online* di asia, dengan pertimbangan *game online* tidak hanya main game saja namun *game online* mendorong player untuk berfikir strategi, kecepatan tangan, konsentrasi dan kefokusan yang dibilang juga tinggi. Masuknya E-Sport dalam SEA GAME, pemerintah dan komunitas memberikan dukungan serta antusias yang sangat baik. Dalam E-Sport sendiri terdapat *game online* yang mana *game online* yang dimainkan dan perlombakan oleh para proplayer (professional player) bidang masing-masing *game online*. Sebenarnya *game online* bukan hanya sebuah hiburan yang hanya menghabiskan waktu, namun di masa sekarang sudah terdapat managemen club *game online* yang menaungi para pemain berbakat yang direkrut, dan dikontrak dengan gaji sesuai persetujuan, guna untuk mengikuti perlombaan dan kompetisi yang ada. Arena Of Valor, Mobile Legend, Free Fire, PUBG, dan DOTA, merupakan *game online* yang sekarang ini banyak dinikmati dan dimainkan oleh para gamer bahkan game tersebut juga merupakan game yang diperlombakan dalam SEA GAMES. Sekali lagi, canggihnya teknologi yang dulunya hanya bisa dinikmati dan bermain

game online dengan menggunakan komputer, namun sekarang para gamers dimudahkan dengan bisa bermain *game online* dimana saja menggunakan smartphone yang semakin jaman semakin canggih.

Belakangan ini *game online* begitu popular diberbagai kalangan. Salah satunya dikalangan anak sekolah. Sebenarnya, secara tidak langsung *game online* dapat merangsang pertumbuhan fisik, emosi, intelektual, dan juga kreativitas. Namun dampak negative yang disebabkan adalah kecanduan, yang mana keinginan untuk terus bermain karna belum puas dengan hasil permainan sebelumnya. Kebanyakan peserta didik yang bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Namun disisi lain ada juga siswa yang bermain hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan ada juga yang bermain game untuk sekedar menghilangkan kejenuhan ketika terlalu lama belajar.

Beberapa siswa melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak masyarakat Indonesia termasuk pada siswa-siswi Yayasan Pendidikan Madrasah Ihyaul Ulum Wedarijaksa Kabupaten Pati. Berdasarkan informasi yang didapat dari

beberapa guru yang mengajar di madrasah tersebut, tidak sedikit siswa-siswi yang gemar bermain *game online*, akan tetapi dari banyaknya serangan-serangan yang ditimbulkan oleh bahaya bermain *game online* siswa siswi Madrasah Ihyaul Ulum memberikan kejutan kepada khalayak umum dengan banyaknya prestasi yang diperoleh dari berbagai kejuaraan dan Olimpiade Nasional, tidak puas dengan dengan kejuaran yang diperoleh dalam bidang akademik madrasah Ihyaul Ulum juga menonjolkan ketrampilan seni seperti Rebana dan Marching Band yang saat ini sedang ramai mengisi acara-acara di wilayah sekitar Pati. Dari berbagai prestasi akademik dan juga prestasi lainya yang saat ini sedang ramai dibicarakan oleh masyarakat setempat di sini peniliti berniat melakukan penelitian di lingkungan Madrasah Ihyaul Ulum khususnya di Madrasah Ihyaul Ulum itu sendiri Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui lebih dalam bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa-siswi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan masalahnya yaitu : Bagaimana Pengaruh intensitas bermain *Game online* Terhadap Motivasi belajar Siswa kelas XI di MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penilitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MA Ihyaul Ulum. Selain itu penelitian ini juga memiliki manfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat tersebut :

1. Secara Teoritis

   Diharapkan penelitian ini memberikan pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti. Lebih khususnya tentang pengaruh *Game online* terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu juga sebagai refrensi dan membantu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan mengenai penelitian ini.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Peneliti.

      Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

   b. Bagi Sekolah.

      Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan memberikan motivasi dan informasi mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar.

c. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dapat berguna sebagai refrensi penelitian dan yang lainya, serta dapat menambah wawasan bagi dunia Pendidikan. Selain itu dapat mengetahui bahwa tidak semua *game online* itu memberikan pengaruh negative bagi penggunanya, karena semua itu kembali kepada para penggunanya dalam mengatur waktu dalam memainkannya, sehingga memunculkan dampak positif bagi penggunanya.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Intensitas Bermain Game Online
   a. Pengertian Intensitas Bermain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas sendiri berasal dari kata intens yang berarti hebat, tinggi, bergelora penuh semangat, sangat emosional. Sedangkan pengertian intensitas adalah sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, dengan intensitas perangsangnya.[5] Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecermelangan suatu warna, atau suatu bunyi, kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.[6]

[5] Desy Permata Sari Nugroho, Skripsi, "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecanderungan Agresivitas Gamers*". (Semarang: UNNES, 2020). Hlm 31

[6] Zelin Eka Septia, Endang Sri Indrawati, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Komunitas Inggres di Bandung", *Jurnal Empati, Oktober 2018, Vol 7 No 4,* hlm 2

Intensitas merupakan suatu bentuk dukungan kekuatan yang dapat membantu menguatkan dukungan tersebut. Adapun salah satu teori yang menjelaskan tentang intensitas adalah *intensity is the strange of power of a massage in a direction.*[7] Beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan tingkat keseringan dalam melakukan kegiatan yang didukung oleh rangsangan yang ada pada diri seseorang.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karna memampukan anak mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.[8] Sebernarnya bermain merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap orang, karena dengan bermain akan mendapatkan kesenangan, kepuasan, dan kenikmatan yang berfungsi untuk memunculkan sebuah rangsangan dalam

[7] Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Siswa" *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 9, No.1, 2014* hlm 29

[8] Elfiandi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Itqan, Vol. VII, No. 1, 2016* hlm 53

perkembangan dari segi fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Play is important because of the different experiences it provides or as method for aesthetic expression and aesthetic communication.[9] Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bermain itu penting karna akan mendapatkan pengalaman yang berbeda atau sebagai bentuk untuk berekspresi dan berkomunikasi.

Kesimpulan dari pendapat para ahli tentang bermain adalah aktivitas yang yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan sebuah kepuasan dan kesenangan dalam diri tanpa sebuah paksaan, yang dapat memberikan pengaruh atas perkembangan anak. Selain itu, bermain juga merupakan media untuk anak agar dapat belajar berkomunikasi dan dan berekspresi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain adalah dimana seseorang melakukan kegiatan guna untuk mencari kesenangan dan kepuasan yang dilakukan secara terus menerus tanpa adanya paksaan.

[9] Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Siswa" *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 9, No.1, 2014 hlm 30*

b. Pengertian *Game Online*

Play (permainan) adalah aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. *Online* adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat.[10] *Game online* berasal dari dua kata yaitu game dan online. Kata game berasal dari bahasa inggris *games* yang artinya permainan. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah daring (dalam jaringan).[11]

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.[12] *Game online* memiliki daya tarik tersendiri, sehingga banyak juga siswa yang memilih untuk bermain *game online* daripada belajar. Selain itu memainkan *game online* akan membuat siswa

[10] Heske Agustin, Skripsi "*Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang"*, (Palembang: UIN Raden Fatah, 2018), Hlm 98

[11] Muhammad Darwis, dkk. "Pengaruh dari kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun". *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling). Vol 5 , No.2, 2020 hal 229.*

[12] Nisrinafatin, "Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal.* 2020. Hal. 116

membuang waktu yang ada karena saat merasa kalah dalam game maka siswa akan lebih penasaran bagaimana untuk memenangkan game tersebut sehingga tidak sedikit yang berkeinginan untuk memainkannya terus menerus. Seperti yang di kemukakan menurut Kamus Macmillan, Game merupakan aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.[13]

Dari berbagai pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang berupa audio visual yang dapat dimainkan menggunakan *Personal Computer,* Laptop, dan *Gadget / Handphone* yang terhubung dengan adanya layanan *Internet*. Permainan berbasis *internet* ini tidak hanya berupa satu jenis permainan saja, namun banyak sekali jenis *game online,* baik *game* yang hanya diperuntukkan untuk anak-anak, *game* yang hanya untuk remaja, bahkan jenis *game* yang dapat dimainkan oleh setiap kalangan, baik anak-anak, remaja, dan orangtua.

[13] R.R. Mardiana Yulianti, dkk. " Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matholiul Anwar". *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri*. Vol. 3, No. 1, Juli 2020.

c. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Frekuensi, merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online.*
2) Lama mengakses, memiliki arti seberapa lama durasi memainkan *game online.*

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* menjadi 4, yaitu:

1) Frekuensi

   Frekuensi merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas *game online*. (seperti sekali, dua kali, tiga kali atau seterusnya).

2) Lama waktu

   Lama waktu merupakan seberapa lama waktu seseorang dalam memainkan *game online*.

3) Perhatian penuh

   Perhatian penuh merupakan pengkonsentrasian diri pada *game online* sehingga tidak menghiraukan hal-hal di sesekilingnya. Bahkan tidak memperdulikan hal hal lainya

seperti mandi, beribadah, makan ketika sedang memainkan *game online.*

4) Emosional

Emosional yang dimaksudkan adalah perasaan senang, sedih, kesal, suka, marah ketika memainkan *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan yang dimainkan.[14]

d. Jenis-Jenis *Game online*

Game online memiliki banyak jenis yang dapat dimainkan, dari game sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik dan membentuk dunia virtual yang di tempati oleh banyak pemain sekaligus. Lebih jelasnya berikut adalah jenis jenis *game online* :

1) *Cross Platform Online*, merupakan *game online* dengan *hardware* yang berbeda. Misalnya saja *need for speed undercover* dan *grand theft auto V* (GTA V) yang dapat dimainkan melalui PC, *mobile phone/gadget/smartphone,* konsol PS4.

[14] Desy Permata Sari Nugroho, Skripsi, "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecanderungan Agresivitas Gamers*". (Semarang: UNNES, 2020) hlm. 35.

2) First *Person Shooter* (FPS), game ini mengambil pandangan orang pertama dalam game. Sehingga seolah olah kita berada dalam game tersebut, kebanyakan game jenis ini mengambil setting peperangan dengan menggunakan senjata-senjata militer (di Indonesia game ini sering disebut dengan game tembak tembakan). Contohnya *Counter-Strike, Point Blank, Garena Free Fire, PUBG.*
3) *Real Team Strategi* , game ini menekankan pada kehebatan strategi pemainya, biasanya pemain tidak hanya memainkan satu karakter saja, akan tetapi memainkan banyak karakter. Contohnya DOTA (*Defense of the Ancient), Mobile legend.*
4) Game 2 Dimensi, game yang diadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, dan tidak membebani begitu system, akan tetapi game dengan kualitas gambar 2D kurang enak dilihat apabila dibandingkan dengan game yang memiliki kualitas gambar 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang di gunakan menggunakan kualitas 2D akan tetapi lingkungannya mengadopsi 3D.

5) Game 3 Dimensi, merupakan game dengan design grafis yang baik dalam penggambaran dalam realita. Kebanyakan game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 drajat sehingga kita bisa melihat keseluruhan dunia game tersebut. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi computer atau *gadget/smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut di tampilkan secara sempurna.[15]

e. Dampak Bermain *Game Online*

Bermain *game online* juga memiliki dampak yang dapat mempengaruhi potensi dalam diri peserta didik, sudah sering seseorang mengecap *game online* hanya memiliki pengaruh negative bagi para memain, namun pada dasarnya *game online* juga memiliki dampak positif bagi pemain yang memainkannya. Adapun dampak positif *game online* antara lain[16]:

1) Menambah intelegensia

[15] Muhammad Feri Prayoga, Tesis: "*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Baru"* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021). Hal 14.

[16] Krista Subakti, "*Pengaruh game online terhadap remaja".* Jurnal Curere, Vol. 1, No. 1, 2017 hal

Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lanchashire University* membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.

2) Menambah konsentrasi

   Dr. Jo Bryce kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati memiliki daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3) Meningkatkan ketajaman mata

   Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memaikan game *action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari meraka yang tidak bermain game.

4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

   Riset membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursur adalah mereka yang bermain game.

5) Membantau bersosialisasi

   Beberapa professor di *Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online*

dapat menumbuhkan interkasi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi

6) Meningkatkan kecepatan mengetik

   Biasanya hal seperti ini dilakukan ketika para gamers bersosialisasi berinterkasi dengan lawan bicara melalui sebuah *room chat* yang disediakan didalam game yang dimainkan melalui PC.

7) Menghilangkan stress

   Peneliti di *Indiana University* menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendorkan ketegangan syaraf.

8) Memulihkan kondisi tubuh

   Dengan bermain game akan menjadikan seseorang menjadi relax dan santai ketika seseorang merasa memiliki beban pada saat itu.

9) Meningkatkan kinerja otak

   Game online secara tidak langsung memaksa kita untuk berfikir agar dapat menyelesaikan game dengan hasil sebuah kemenangan.

Bermain game sebenarnya sangat bagus untuk merangsang pola pikir anak, selain itu juga *game online* juga dapat meningkatkan konsentrasi anak terhadap sesuatu.

Sebetulnya banyak manfaat yang dapat diambil dari *game online*, namun akhir akhir ini banyak orang yang menyalah gunakan *game online* tersebut dengan menjadikan dirinya kecanduan dan melupakan waktu bahkan tanggung jawab yang ada di dunia nyatanya. Terkhusus pada anak-anak yang memainkan *game online* secara berlebihan dan sedikit demi sedikit menyebabkan kerugian pada dirinya. Pengawasan orang tua terhadap anak sangat diperlukan agar hal yang tidak tidak diinginkan terjadi.

Banyak kasus kekerasan anak yang timbul karena kecanduan *game online* juga pernah ditangani oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), salah satunya adalah kasus orang tua yang menyekap anaknya yang kecanduan *game online* didalam kendang ayam yang terjadi di Jember.[17] Meninjau dari kasus tersebut, karena kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan terjadinya kasus kekerasan yang terjadi pada anak. Menurut KPAI *game online* juga memiliki korelasi kuat terhadap kasus kekerasan pada anak. Adapun dampak negative *game online* adalah sebagai berikut:

[17] *https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-himbau-orang-tua-kuatkan-pengawasan-untuk-cegah-anak-kecanduan-game-online [diakses pada 18 april 2022 pukul 22:24]*

1) *Game online* dapat membingungkan seseorang antara realitas dan fantasi
2) *Game online* dapat menurunkan prestasi akademik bagi para pelajar di sekolah
3) *Game online* dapat menjadikan anak terisolasi dari lingkungan sosial. Anak akan terfokus dengan game dan mengesampingkan pekerjaan rumah, belajar serta berinteraksi dengan keluarga.
4) Penurunan kesehatan karena main game juga tidak dapat dipungkiri, karena overnya dalam memainkan game tanpa memikirkan efek samping karena kurangnya tidur dan kelelahan.

2. Motivasi Belajar
   a. Motivasi

      Sudah banyak para ahli yang mengemukakan mengenai pengertian motivasi yang memiliki maksud yang sama meskipun dengan berbagai sudut pandang mereka masing-masing, yaitu sebagai suatu pendorong yang merubah sebuah energi seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

      Motivasi adalah sebuah konsep yang di gunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan internsitas perilaku individu.

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencappai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, dan (4) umpan balik.[18]

Petri menggambarkan motivasi sebagai kekuatan yang bertindak pada otrganisme yang mendorong dan mengarah pada perilakunya. Konsep Motivasi juga digunakan untuk menjelaskan perbedaan-perbedaan dalam intensitas perilaku.[19] Mc Donald mengatakan bahwa, *motivasion is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.* Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[20] Morgan dkk. mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan yang menggerakkan dan mendorong terjadinya perilaku yang diarahkan pada tujuan tertentu. Eggen dan

[18] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 150

[19] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) 150

[20] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). Hlm.158

Kauchak mendefiniikan sebagai kekuatan yang memberi energi, menjaga kelangsungannya, dan mengarahkan perilaku terhadap tujuan.[21] Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa motivasi merupakan perubahan energi yang mendorong seseorang untuk bergerak dan melakukan sesuatu yang mengarah kepada tujuan tertentu. Sedangkan motivasi dalam belajar merupakan perubahan energi seseorang yang mendorong untuk belajar.

b. Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu.[22]

Belajar adalah perolehan kebiaaan, pengetahuan, dan sikap, termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam menghadapi kendala atau menyeuaikan situasi yang baru. Belajar menggambarkan perubahan progresif

[21] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 150

[22] Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar siswa Terhadap Pretastasi Belajar IPA di Sekolah Dasar,* Jurnal Penelitian Pendidikan 81 Vol. 12 No. 1, 2011 hal 82

perilaku seseorang ketika bereaksi terhadap tuntutan-tuntutan yang dihadapkan pada dirinya. Belajar memungkinkan seseorang memuaskan perhatian atau mencapai tujuannya.

Belajar adalah suatu proses yang memiliki tiga ciri, yaitu:

1) Proses tersebut membawa perubahan (baik actual maupun potensial)
2) Perubahan itu pada pokoknya adalah di dapatkannya kecakapan baru, dan
3) Perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).[23]

Dalam pandangan Islam, penjelasan belajar sudah ada sejak zaman Nabi Adam as, dimana Allah Swt berfirman dalam surat Al-baqarah ayat 33 yang berbunyi:

اَلَمْ قَالَ بِاَسْمَآىِٕهِمْۚ اَنْۢبَاَهُمْ فَلَمَّآ ۢ بِاَسْمَآىِٕهِمْ اَنْۢبِـُٔهُمْ يٰٓاٰدَمُ قَالَ

كُنْتُمْ وَمَا تُبْدُوْنَ مَا وَاَعْلَمُ وَالْاَرْضِۙ السَّمٰوٰتِ غَيْبَ اَعْلَمُ اِنِّيْٓ لَّكُمْ اَقُلْ

تَكْتُمُوْنَ

[23] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) 48-50

Artinya: “Dia (Allah) berfirman, “Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama-nama itu!” Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, “Bukankah telah Aku katakan kepadamu, bahwa Aku mengetahui rahasia langit dan bumi, dan Aku mengetahui apa yang kamu nyatakan dan apa yang kamu sembunyikan?”.[24]

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt telah mengajarkan kepada Nabi Adam as. nama-nama benda dan sifat-sifat benda tersebut. Kemudian perintah untuk membaca juga telah disampaikan oleh Allah Swt kepada Nabi Muhammad saw dalam firman Allah surat Al-Alaq ayat 1-5 yang artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dengan segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang

[24] *https://www.tokopedia.com/s/quran/al-baqarah/ayat-33#:~:text=33.&text=Dia%20(Allah)%20berfirman%2C%20%E2%80%9C,dan%20apa%20yang%20kamu%20sembunyikan%3F%E2%80%9D [diakses pada tanggal 06-06-2022 pukul 11.21]*

mengajar manusia dengan pena. Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya".[25]

Dapat pahami bahwa belajar bukan hanya sebuah hal yang dibutuhkan untuk mendapatkan hal-hal di dunia namun mencari sebuah keridhoan-Nya juga dapat didapatkan dari belajar. Yang mana pada hakikatnya belajar adalah sebuah perubahan, perubahan dari yang awalnya tidak adanya pengetahuan, melalui membaca dan pengalaman dapat mendapatkan sebuah pengetahuan.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegitan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.[26]

Motivasi belajar menurut konsep islam yang dikemukakan Mujib dan Mudzakir, berbagai bentuk motivasi yang dikemukakan oleh psikolog hanya bersifat duniawi dan berjangka pendek, juga tidak menyentuh aspek-aspek spiritual

---

[25] *https://news.detik.com/berita/d-5164607/surat-al-alaq-ayat-1-5-lengkap-dengan-arab-latin-dan-terjemahannya [diakses pada tanggal 06-06-2022 pukul 11.30]*

[26] Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar siswa Terhadap Pretastasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan 81 Vol. 12 No. 1, April 2011 hal 83

dan ilahiyah. Tidak hanya pengertian ilmiyah saja namun islam juga diakui berperan penting dalam belajar. Sebab seseorang bila mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan tertentu dan didukung oleh kondisi yang ada, maka ia akan mencurahkan segenap upaya yang diperlukan untuk mempelajari metode-metode yang tepat guna mencapai tujuan tersebut, apabila ia menghadapi suatu masalah dan merasa sangat perlu untuk memecahkan maka biasanya ia akan melakukan berbagai upaya untuk itu, sehingga menemukan solusi yang tepat. Teknik-teknik motivasi dalam Al-Quran mencakup tiga bentuk, yaitu:

1) Janji dan ancaman. Al-Quran menjanjikan pahala yang akan diperoleh orang-orang beriman dalam surga, dan ancaman yang akan menimpa orang orang kafir di neraka. Janji dan ancaman ini menimbulkan harapan dan rasa takut yang merupakan jaminan bagi tumbuhnya dorongan yang kuat bagi diri kaum muslimin untuk melakukan amal yang baik selama hidup di dunia, termasuk belajar.
2) Kisah, yaitu menyajikan berbagai peristiwa, kejadian dan pribadi yang menarik perhatian dan menimbulkan daya tarik bagi pendengarnya untuk mengikutinya, dan membangkitkan berbagai kesan dan perasaan yang

membuat mereka terlibat secara psikis serta terpengaruh secara emosional.

3) Pemanfaatan peristiwa penting, yaitu menggunakan beberapa peristiwa atau persoalan penting yang terjadi yang bias menggerakkan emosi, menggugah perhatian dan menyibukkan pikiran. Al-quran menggunakan peritiwa-peristiwa penting yang dialami kaum muslimin sebagai suri tauladan yang berguna dalam kehidupan mereka, hal itu membuat mereka siap dan lebih menerima untuk mempelajari dan menguasai keteladanan tersebut.[27]

d. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong peserta didik atau individu untuk belajar. Sedangkan motivasi memiliki 2 jenis, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

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

[27] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) 161-162

seseorang tanpa bantuan orang lain.[28] Seseorang yang secara intrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karna mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bias memenuhi kebutuhan, tidak tergantung pada penghargaan-penghargaan eksplisit atau paksaan eksternal lainya. Misalnya peserta didik belajar dengan giat untuk menguasai berbagai ilmu dipelajari di sekolahnya.

2) Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi ekstrinik adalah dorongan yang timbul dari rangsangan atau bantuan dari orang lain.[29] Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor belajar situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang di pelajarinya.[30] Misalnya untuk menggapai nilai tinggi, gelar, jabatan dan juga karena tuntutan ataupun hukuman.

---

[28] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta; Rajawali Pers, 2016), hlm. 129

[29] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 152

[30] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hlm. 151

Motivasi yang mempengaruhi cara-cara seseorang dalam bertingkah laku, termasuk belajar, terbagi menjadi empat pola, yaitu:

a) Motivasi berprestasi, dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju dan berkembang,
b) Motivasi beraflasi, yaitu dorongan untuk berhubungan dengan orang lain ecara efektif,
c) Motivasi berkompetensi, yaitu dorongan untuk mencapai hasil kerja dan kualitas tinggi,
d) Motivasi berkuaa, yaitu dorongan untuk memmpengaruhi orang lain dan situasi.

Keempat pola motivasi tersebut menggerakan dan mendorong seseorang untuk belajar, baik secara simultan maupun secara terpisah.[31]

e. Fungi dan Peran Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis. Peranan khasnya adalah menumbuhkan gairah, perasaan, dan semangat dalam belajar. Menurut Nyayu Khadijah peran motivasi dalam belajar adalah:

[31] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 152-153

1) Saat akan memulai belajar,
2) Saat sedang belajar,
3) Saat berakhirnya belajar.[32]

Peranan guru yang memainkan pembelajaran dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi merupakan merupakan langkah yang tepat dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi anak didik. Baik motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sama-sama memiliki fungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiga fungsi ini menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan.

Fungsi motivasi dalam belajar tersebut akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut:

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

   Pada mulanya anak didik tidak memiliki hasrat untuk belajar, akan tetapi karena adanya sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang belum di ketahui oleh anak didik akan menciptakan dorongan untuk belajar dalam rangka untuk mendapatkan kepuasan terhadap pencapaian kaingin tahuanya dengan cara

[32] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2016), hlm. 134

pengambilan sikap terhadap objek yang di minati. Jadi motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya peserta didik ambil dalam rangka belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak dalam perbuatan

   Dorongan psikologi yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai terpatri dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi kandungannya.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

   Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang harus di abaikan. Dengan ini peserta didik akan mempelajari pelajaran yang di inginkan, dan tidak bisa di paksakan untuk mempelajari pelajaran lain. Peserta didik akan mencari sesuatu yang merupakan tujuan belajar untuk

mencapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.[33]

f. Indikator motivasi belajar.

Pada hakikatnya, motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, yang pada umunya dengan beberapa indicator dan beberapa unsur yang mendukung.

Indikator motivasi belajar dapat di klarifikasikan sebagai berikut :

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4) Adanya penghargaan dalam belajar.
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa belajar dengan baik.[34]

---

[33] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta; Rajawali Pers, 2016), hlm. 131

[34] Afifatul Munafi'ah, Skripsi, "*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota".* (Riau: Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin, 2022). Hlm. 53

3. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Berlajar

Intensitas bermain *game* merupakan keadaan atau sikap tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game*. Intensitas bermain *game* mencakup dua aspek yakni kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada banyaknya waktu seorang individu bermain *game* dengan melihat jenis *game* secara bersama-sama. kuantitas merupakan durasi dan waktu yang digunakan untuk bermain *game*. Sedangkan aktivitas adalah seberapa frekuensi bermain *game*. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* maka semakin lama seseorang bermain *game*.

Maka durasi bermain *game* dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain *game* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 3-5 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah.[35] Intensitas bermain *game* yang tinggi menurut Soleman secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan

[35] Syazira Nira Sandya, Ayunda Ramadhani, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*", Jurnal Imiah Psikologi, Vol 9 No 1, Maret 2021* hlm. 204

game secara terus-menerus yang berakibat menggangu konsentrasi belajar dan suka menghindari pelajaran.[36]

Mukhtar mengatakan bahwa motivasi belajar siswa merupakan daya penggerak bagi siswa untuk melakukan sesuatu. Peran motivasi adalah menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar sehingga dapat di katakan motivasilah yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pada pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Motivasi belajar adalah suatu proses dimana individu mempunyai dorongan penggerak untuk melakukan aktifitas demi mencapai tujuan dalam belajar.[37]

[36] Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi. Vol. 4, No. 3, Mei 2017*

[37] Zulfikar A, Dkk. Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga, *Jurnal Genta Mulia. Vol. X No.1, Juli 2019*

B. Kajian Pustaka

Sebagai acuan pada penelitian ini, Peneliti berusaha untuk mencari dan mengkaji dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang peneliti bahas. Beberapa dari kajian terdahulu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zul Padli pada tahun 2017 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara dengan judul *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil.* Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment dengan hasil koefisien antara *game online* dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dengan alpha 0,05 berarti H_a diterima, ini menunjukan bahwa ada pengaruh antara *game online* dan motivasi belajar berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartianya dengan rumus uji "t" dan diperoleh t_{hitung} = 3,56 dan t_{tabel} = 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara *game online* dan motivasi belajar siswa sebesar 25%, dan sisanya diduga di pengaruhi oleh faktor lain.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Paras Jauhari Saputro tahun 2019, Fakultas Ekonomi Jurusan Managemen, Universitas Widya

Dharma Klaten, dengan judul *Pengaruh game online PUBG Player Unknown's Battle Grounds Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah Cawas.* Penelitian ini mendapatkan nilai koefisien *game online* -0,419. Dan diketahui bahwa variable *game online* di peroleh niali t hitung sebesar -3,197 dan t tabel 2,0095 (df = 48) dengan tingkat signifikansi 0,000. Dengan demikian t hitung < t tabel (-3,197 < 2,0095). maka dapat di simpulkan bahwa H_o di terima dan H_1 di tolak. Itu artinya *Game online* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Syazira Nira Sandya dan Ayunda Ramadhani, tahun 2021, Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Dengan judul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Metode Kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa angkatan 2013/2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman dengan jumlah sample 210 yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa dengan nilai beta =

0,259; t hitung > t table (5,504 > 1,990) dan nilai p = 0.000 (p < 0,05).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahida, dkk. Tahun 2023. Dengan judul *Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MAS Muhammadiyah Nangahure*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 259 sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 77 siswa. Berdasarkan pada hasil pengolahan dan pengujian data, menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. Hal ini ditunjukan pada hasil analisis data berupa uji hipotesis (uji T) menunjukan nilai Sig sebesar 0,000 yang artinya nilai 0,000 <; 0,05 1 konstanta yang diperoleh sebesar 17,508 sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,946 yang mana nilai koefisien regresi sederhana bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variable X terhadap variable Y bernilai positif. Dan hasil yang diperoleh dari koefisien determinasi sebesar 0,32 yang memiliki arti bahwa pengaruh aktifitas bermain *game online* terhadap motivasi peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure sebesar 32% dan sisanya 68% dipengaruhi variable lain yang tidak diteliti.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani tahun 2018, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan Judul *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng Kota Makasar dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis diterima karna r hitung di peroleh 0,659 sedangkan r table 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul Munafi'ah tahun 2022, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan judul *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilahan Kota*. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Menyatakan bahwa dari hasil pengujian regresi sederhana menghasilkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($9{,}40 \geq 3{,}91$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, karena nilai F_{hitung} terletak pada daerah penolakan, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* tehadap motivasi belajar siswa dikelas tinggi SD Negeri 004 Tembilahan Kota.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Bryan Kennedy, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, dengan Judul *Pengaruh Game Online*

terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila Hila Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis experiment kuasi dengan design penelitian *one group subject design*. Menghasilkan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t secara parsial diperoleh t hitung yang signifikan memenuhi persyaratan dengan tingkat signifikasi berada di bawah 5%, yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak yang membuktikan adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha, tahun 2021 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, dengan judul Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Ta'alimul Huda. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pendekatan *ex post facto.* Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Ta'alamul Huda dengan nilai t_{hitung} 15,134 deng an signifikan 0,0000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X berpengaruh pada variabel Y. Adapun nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar 0,429. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variable bebas (*Game Online*) terhadap variable terikat

(Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4% dan sisanya sebesar 81,6% dipengaruhi oleh factor lain.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Yulianingsih, dkk. Tahun 2023, Program Study Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Lingkungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IIS SMA 6 Kota Jambi.* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto.* Hasil penelitian ini menunjukan adanya pengaruh positif dan signifikan antara media social dan lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 6 kota Jambi Tahun Ajaran 2022/2023 sebesar 12.5% dan sisanya 87.5% di pengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti.
10. Penelitian yang dilakukan Siti Hafsah, tahun 2018. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, dengan judul *Pengaruh Sosial Media terhadap Motivasi Belajar Siswa.* Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian survey dengan teknik asosiatif karena penelitian ini bermaksud meneliti pengaruh antara variable X terhadap variable Y. Penelitian ini menghasilkan adanya pengaruh yang signifikan antara social media terhadap motivasi belajar yang dapat dilihat berdasarkan nilai persamaan regresi Y = 15,14 + 0,78X menunjukan bahwa apabila media social

dan motivasi belajar diukur dengan instrument yang digunakan dalam penelitian ini, maka stiap kenaikan satu unit skor penggunaan media social (X) akan diikuti oleh penurunan skor motivasi belajar sebesar 0,78 dengan konstanta 15,14. Pengaruh yang signifikan dapat dilihat dari F_{hitung} (20,08) > F_{tabel} (7,64) pada α = 0,01. Selain signifikan, pengaruhnya berbentuk linear karna F_{hitung} (3,06) < F_{tabel} (3,78) pada α = 0,05.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini berangkat dari teori teori di atas bahwa pengaruh *game online* sangatlah besar dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Sebab *game online* membawa banyak dampak negative bagi siswa atau siswi, seperti kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, mengajarkan keborosan dan dapat kesulitan bersosialisasi. Akan tetapi meskipun banyak dampak negative mengenai *game online*, *game online* juga memiliki dampak positif bagi siswa atau siswi, tidak jarang anak bermain *game online* hanya pada waktu luang. Di tambah lagi banyak jenis game yang dapat merangsang pola pikir anak, misalnya ada game peperangan, game strategi seperti catur, dan masih banyak lagi. Namun meskipun begitu, keseringan dalam bermain *game online* tetap tidak baik dalam kehidupan sehari hari.

Dengan demikian, berdasarkan kerangka berfikir tersebut, di duga bahwa antara intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.[38] Meninjau dari beberapa pengamatan yang pernah ditemui ada beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa *game online* hanya sebatas hiburan disaat jenuh ketika terlalu lama belajar. Disisi lain ada juga siswa yang mengungkapkan bahwa *game online* dapat membantu meningkatkan konsentrasi diri, dan berpengaruh pada peningkatan konsentrasi belajar. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa:

H_0 : *Game online* tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa di MA Ihyaul Ulum Pati

H_1 : *Game* online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di MA Ihyaul Ulum Pati

[38] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008). hlm. 64.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Metode penelitian menjelaskan rencana dan prosedur pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti untuk memperoleh jawaban yang sesuai dengan permasalahan atau tujuan penelitian.[39]

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif, yang mana penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan statistik dan angka-angka dari satu variable yang di kaji secara terpisah kemudian di hubungkan. metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk mengambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[40]

---

[39] Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2020), hlm. 15.

[40] Dian Kusuma Wardani & Muhammad Ichlasul Amal, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA PGRI 1 Jombang", *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.* Vol 5 No 5 September 2023.

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat penelitian

   Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Pati yang berlokasi dijalan RAA Soewondo No. 135 Km 9 Wedarijaksa, Kec. Wedarijaksa, Kab. Pati, Jawa Tengah. Alasan memilih penelitian di Madrasah Ihyaul Ulum ini karena belum pernah ada penelitian yang sama dengan penelitian ini sebelumnya.

   Alasan peneliti memilih sekolah ini adalah tempat tinggal yang dekat dengan objek penelitian sehingga mudah dijangkau, baik dari segi lokasi, tenaga, dana, maupun efesiensi waktu. Ada alasan lain yang lebih mendasar dan pertimbangan yang matang, yaitu karena sebagian besar siswa-siswi sekolah tersebut memiliki *handphone* dan bermain *game online*.

2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian adalah rentang waktu yang diperlukan untuk melakukan proses pengambilan data dilapangan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di terapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik

kesimpulannya.[41] populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi.[42] Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari karakteristik yang menjadi subjek atau objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Ihyaul Ulum yang terdiri dari kelas XI MIA 1, XI MIA 2 dan XI IIS yang terdiri dari 100 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[43] Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dipopulasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

[41] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: ALFABETA, 2007) hlm 81

[42] Danuri dan Siti Maisaroh, *Metodologi penelitian pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019) hlm. 67

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: ALFABETA, 2007) hlm 81

sampel yang diambil dari populasi harus betul betul representative (mewakili).[44]

Adapun teknik yang akan digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah *probability sampling* dengan metode pengambilan datanya *simple random sampling*. Alasanya, peneliti ingin meneliti sebagian elemen yang ada pada wilayah penelitian dengan jumlah subjeknya tanpa mempertimbangkan pengaruh kondisi kelasnya. *Probability sampling* adalah suatu metode penetapan sampel dimana setiap eleman populasi memiliki peluang dan probabilitas yang pasti untuk dipilih sebagai subjek sampel.[45]

Untuk mengambil pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{100}{1+100\ .\ 0{,}05^2}$$

$$n = 80$$

Keterangan :

[44] Ibnu Hajar. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian kuantitatif dalam Pendidikan.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996). Hlm. 10

[45] Tatang Ary Gumanti, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Mitra Wacana Media,2016) hlm 190

n = Sampel

N = Populasi

e = Persentase kelonggaran ketidak terikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang diinginkan.

Dengan demikian, peneliti mengambil 80 sample dari jumlah siswa kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian sebagai factor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.[46] Variabel penelitian merupakan sesuatu yang telah ditetapkan untuk diteliti sehingga terdapat hasil dan informasi yang dapat ditarik kesimpulan.

1. Variable Intensitas Bermain *Game Online*
   a. Devinisi Konseptual

      Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecermelangan suatu warna, atau suatu bunyi, kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, kekuatan yang mendukung suatu

[46] Sumadi suryabrata, *Metodologi penelitian,*Ke IX (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995). Hlm. 72

pendapat atau suatu sikap.[47] Chaplin membagi aspek-aspek intensitas bermain *game online* menjadi 4, yaitu Frekuensi (merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas *game online*), lama waktu (merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game online* maka menunjukkan semakin lama seseorang tersebut untuk bermain.), perhatian penuh (merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya seperti mandi, makan, beribadah, sekolah, serta tidak memperdulikan yang ada di sekelilingnya pada saat bermain *game online*), dan emosional (yang dimaksud emosi di sini yaitu emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.[48]

---

[47] Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, "*Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain Game Online pada Komunitas Game Ingrees di Bandung*", Jurnal Empati, Oktober 2018, Volume 7 (Nomor 4), Hlm. 2

[48] Desy Permata Sari Nugroho, Skripsi, "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecanderungan Agresivitas Gamers*". (Semarang: UNNES, 2020) hlm. 35.

Intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu. Pendapat lain mengemukakan bahwa Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (virtual game) secara online.[49]

Beberapa pendapat dari para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah tingkat keseringan yang dilakukan secara sadar oleh suatu individu dalam memainkan atau mengakses sebuah game secara virtual untuk mendapatkan suatu kesenangan.

b. Devinisi Operasional

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (virtual game) secara online. Intensitas bermain game online disini dimaksudkan seberapa sering siswa melakukan aktivitas didalam game, seberapa penuh perhatian

[49] Heske Agustin, Skripsi, " *Intensitas Bermain Gaem Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang*" (Palembang: UIN Raden Fatah,2018), hlm 43

siswa dalam bermain game online baik diluar sekolah maupun dilingkungan sekolah

c. Indikator

Aspek-aspek yang diukur dalam variable intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Frekuensi bermain *game online*
2) Lama waktu bermain *game online*
3) Perhatian penuh pada *game online*
4) Emosional dalam bermain *game online*.

2. Variabel Motivasi Belajar

a. Definisi Konseptual

Motivasi menurut pendapat dari Mc Donald *motivasion is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.* Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[50] motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegitan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik

[50] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). Hlm.158

mungkin.[51] Pendapat lain mengatakan motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.[52] Sedangkan dari sumber lain motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.[53]

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas belajar yang didapat oleh suatu individu baik secara dalam maupun secara luar siswa.

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan juga eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan

[51] Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar siswa Terhadap Pretastasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan 81 Vol. 12 No. 1, April 2011 hal 83

[52] Beatus Mendelson Laka, dkk. *Role of Parents in Improfing Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School.* Jurnal Inovasi Penelitian Vol.1 No.2 Juli 2020 hal. 71

[53] Dedi Dwi Cahyono, dkk. *Pemikiran Abraham Maslow tentang Motivasi dalam Belajar*. Jurnal Pemikiran Keislaman dan kemanusiaan. Vol 6 No.1 2022

perubahan pada tingkah lakunya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

c. Indikator

Aspek-aspek motivasi belajar yang akan menjadi indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Motivasi Intrinsik
   a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
   b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
   c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
2) Motivasi Ekstrinsik
   a) Adanya penghargaan dalam belajar
   b) Adanya kegiatan belajar yang menarik
   c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

   Metode kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[54] *Skala likert*

[54] Sugiyono, *Statistic Untuk Penelitian.* (Bandung: Alfabeta, 2007) hlm. 142

merupakan metode pengukuran yang di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.[55]

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner (angket) tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (X) atau tanda *checklist* (√).[56] Pada angket ini peneliti menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur skala sikap yang sering digunakan.

Penyusunan angket ini berbentuk pilihan yang terdiri dari empat jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Untuk mempermudah penggolongan data statistiknya, maka setiap item soal diberi skor sebagai berikut:

- Jawaban A diberi skor 4
- Jawaban B diberi skor 3
- Jawaban C diberi skor 2
- Jawaban D diberi skor 1

---

[55] Sugyiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* hlm 93.

[56] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 27

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.[57] Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data atau dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian ini yang berada di lokasi penelitian. Data yang di peroleh akan diolah sehingga dapat dijadikan informasi bagi penelitian.

F. Uji Keabsahan Instrumen

1. Uji Validitas

Hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau intrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.[58] Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan ketepatan tiap-tiap butir pertanyaan untuk menghasilkan data yang diinginkan.

---

[57] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 231.

[58]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2008). hlm. 173.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen intensitas belajar (X), terdapat 20 butir soal dinyatakan valid. Dan dari hasil uji validitas tes hasil belajar (Y), terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid. Hasil tersebut yang akan digunakan untuk menghitung data, sedangkan butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Realibilitas

Instrumen dikatakan reliabel jika jawaban terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, jawaban tidak boleh acak oleh karena masing-masing pertanyaan mengukur hal yang sama.

Untuk pengambilan keputusan pada uji reabilitas, maka menggunakan:

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument reliable

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tidak reliable

Tabel 3. 1 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Alpha* (a)	Kondisi	Keterangan
Game Online	0,939	> 0,6	Reliabel
Motivasi Belajar	0,916	> 0,6	Reliabel

sumber : data primer diolah, 2024

Hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai koefisien *alpha* yang cukup besar yaitu diatas 0,60 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari kuesioner adalah reliabel sehingga untuk selanjutnya item-item pada masing-masing konsep variabel tersebut reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah di pahami dan diinterpretasikan.[59] Analisis data juga merupakan bagian penting dalam penelitian. Dengan demikian, setelah mendapatkan data yang lengkap, maka data akan diuji dengan analisis sebagai berikut:

[59] Masri Singarimbun, *Metode Penelitian Survai*, (Jakarta: LP3ES, 1995), hlm 263.

1. Uji Prasyarat
   a. Uji Normalitas

      Uji Normalitas merupakan pengujian data untuk mengetahui apakah niali residual normal atau tidak. Pengujian ini dihitung dengan menggunakan SPSS dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dihitung dengan menggunakan software program SPSS. Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:[60]

      1) Membuka Program SPSS
      2) Klik menu *Analyze,* kemudian pilih sub *Nonparamentic Test*, pilih 1 *Sample K-S.*
      3) Pindahkan variabel intensitas bermain *game online* pada kolom *Test Variable List.*
      4) Pada *Test Distribution,* klik Normal.
      5) Klik OK.

      Untuk mengetahui apakah data normal atau tidak maka kriteria pengujiannya adalah Jika nilai angka signifikan sig > 0,05 menunjukan data berdistribusi normal. Jika nilai angka

[60] Mikha Agus Widianto, *Statistika Terapan*. (Jakarta: Gramedia 2013) hlm 164

signifikan sig < 0,05 menunjukan data berdistribusi tidak normal.[61]

b. Uji Linearitas

Umumnya uji linieritas digunakan sebagai prasyarat analisis bila data penelitian akan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana atau regresi linear berganda. Uji linieritas di lakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan linear atau tidak antar variabel. Linear biasa diartikan hubungan garis lurus.[62] Pengujian ini akan diuji dengan menggunakan software SPSS. Adapun langkah-langkah kerjanya sebagai berikut:

1) Membuka program SPSS
2) Klik *Analyze*, pilih *Compare Means*, kemudian klik *Means.*
3) Pilih menu *Options*, saat muncul dikatalog, beri tanda centang pada *Test for Liniearity*, kemudian klik *Continue* lalu ok.

Untuk kriteria pengambilan keputusan pada uji liniearitas adalah jika nilai *sig.deviation from liniearity* > 0,05

[61] I Wayan Widana dan Putu Lia Muliani. *Uji Analisis Persyaratan* (Lumajang: Klik Media, 2020) hlm. 18

[62] I Wayan Widana dan Putu Lia Muliani. *Uji Analisis Persyaratan.* Hlm. 47

maka terdapat hubungan yang liniear antara kedua variabel. Dan jika *sig.deviation from liniearity* < 0,05 maka tidak ada hubungan yang liniear antara kedua variabel.

c. Uji Kelayakan

ANOVA (Analysis of Variance) merupakan uji komparasi multivariabel dengan menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata tiga kelompok atau lebih dengan membandingkan variansinya. Anova dapat digunakan untuk menganalisa sejumlah sampel dengan jumlah data yang sama pada tiap-tiap kelompok sampel, atau dengan jumlah data yang berbeda. ANOVA mensyaratkan data-data penelitian untuk dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu. Untuk mengolah data dengan menggunakan SPSS, masukan seluruh data kedalam SPSS dengan langkah sebagai berikut:

1) Klik *Variable View* yang terletak di bagian kiri bawah jendela SPSS. Pada kotak *Name* diisi sesuai dengan kasus.
2) Masukan data berdasarkan warna ke dalam *Data View* yang terletak di bagian kiri bawah jendela SPSS.
3) Pilih *Analyze*, pada sub menu pilih *Compare Means*, kemudian pilih *One-WayANOVA*.
4) Masukan variabel x ke *dependent list* dan masukkan variabel y pada *factor*, lalu klik OK.

5) Pada pilihan *Options*, tandai *Descriptive*, *Homogenity of variance test* dan *Excludecases analysis by analysis*. Klik Continue.
6) Pada pilihan *Post Hoc*, tandai *Tukey* pada *Equal Variances Assumsed* serta isi kotak *significance level* berdasarkan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan.
7) Lalu klik *Continue*.
8) Klik OK hingga muncul output SPSS.[63]

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan merupakan prosedur formal untuk menentukan apakah menerima atau menolak hipotesis nol berdasarkan data yang diperoleh dari sampel.[64] Analisis ini dimaksudkan untuk menguju data tentang hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Perumusan dalam hal ini menggunakan rumus regresi dan predictor.

[63] Linda Rosalina, dkk. *Buku Ajar Statistika*, (Padang, CV MUHARIKA RUMAH ILMIYAH, 2023), hal 108

[64] Ibnu Hajar. *STATISTIK Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, (Semarang, PT PUSTAKA RIZKI PUTRA, 2017), hal. 132

3. Uji Koefisien determinasi

Sedangkan koefisien determinasi adalah besarnyan kadar kontstribusi variabel *dependent* dengan variabel *independent*. Koefisien determinasi (R2) merupakan kuadrat koefisien korelasi yang ada hubungannya dengan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).[65] Untuk mencari nilai koefisien determinasi (R2) variabel X terhadap variabel Y, maka menggunakan langkah berikut :

1. Menyiapkan lembar kerja SPSS
2. Merubah nama dan label pada *Variable view.*
3. Klik *Analyze.* pilih *Regression.* Klik *Linier*.
4. Lalu akan muncul kotak box. Variabel x dimasukkan pada *Independent,* sedangkan pada variabel Y dimasukkan pada kolom *Dependent.* Klik OK.
5. Muncul beberapa kotak, maka untuk mencari koefisien determinasi dapat dilihat bagian kotak *Model Summary*, cari kolom *R square.* maka akan ditemukan besarnya koefisien determinasi (R square).

[65]Neolaka Amos, *Metode Penelitian Dan Statistik* (Bandung, 2014). hlm.130.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum

MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati merupakan salah satu Madrasah Aliyah swasta yang berAkreditasi A di Kabupaten Pati. Berada di Jalan RAA Soewondo No 135 Desa Wedarijaksa, Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah. Berdiri pada tahun 1986 yang mana sebelum berdirinya MA ihyaul ulum pada tahun 1983 telah berdiri MTs Ihyaul ulum. Keberadaan MTs dan MA Ihyaul Ulum ini semakin kuat secara yuridis setelah dikeloka sebuah Yayasan yang berbadan hukum, dengan nama Yayasan Pendidikan Ihyaul Ulum. Madrasah Aliyah Ihyaul ulum memiliki kepala Madrasah yang bernama Bapak Suwadi S.Pd. dan memiliki total siswa kurang lebih 280 siswa siswi yang terbagi dalam 9 kelas yaitu kelas X, XI dan XII masing masing 3 kelas.

2. Data Khusus

Penelitian ini menggunakan instrument angket yang disebarluaskan kepada 80 peserta didik sebagai responden. Untuk memperoleh data intensitas bermain *game online*,

digunakan instrument berjumlah 20 item pernyataan dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skornya yaitu ,ulai dari 4, 3, 2, 1.

Variabel intensitas bermain *Game Online* ini dimaksudkan utnuk menguji tentang beberapa indicator. Dalam analisis ini akan didekripsikan tentang Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Ma Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati, setelah diketahui data-data hasil penelitian, kemudian data dihitung untuk mengetahui tingkat pengaruh masing-masing variabel dalam penelitian ini.

B. Analisis Data

1. Analisis Deskriptif
   a. Intensitas Bermain *Game Online* (X)

      Hasil angket pada lampiran bisa digunakan untuk melihat seberapa berpengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data intensitas bermain *game online* dengan cara mencari rata-rata dan kualitas variabel angket, adapun langkah-langkahnya, sebagai berikut:

      1) Menentukan kelas interval

P $= \frac{R}{K}$ dimana R = NT – NR dan K = 1 + 3,3 log N

Keterangan:

P : Panjang interval kelas

R : Rentang nilai

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai terendah

K : Banyak kelas

N : Jumlah responden

Dari rumus diatas maka nilai intervalnya adalah:

R = NT – NR +1

= 79 - 40 + 1

= 40

K = 1+3,322 (log n)

= 1+3,322 (log 80)

= 1+3,322 (1,9031)

= 1+6,322

= 7,322 dibulatkan menjadi 7

P $= \frac{R}{K}$

$= \frac{40}{7}$

= 5,7 dibulatkan menjadi 6

2) Menentukan rata rata (mean) pengaruh intensitas bermain *game online*.

$$M_K = \frac{\sum K}{N}$$

$$= \frac{5400}{80}$$

$$= 67,5$$

3) Kualifikasi tabel variable intensitas bermain *game online*.

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online

Interval kelas	Frekuensi	Presentase	Nilai Tengah	Modus
40-45	3	4%	41	73
46-51	4	5%	51	
52-57	7	9%	55	
58-63	3	4%	62	
64-69	21	26%	67	
70-75	31	38%	73	
76-79	11	14%	76	
Jumlah	80	100%		

Hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi variabel intensitas bermain game online dengan frekuensi terbanyak yaitu pada skor 70-75 sebanyak 31 responden dengan persentase 38%, sedangkan frekuensiterkecil yaitu ada 2, pada skor 40-45 sebanyak 3 responden dengan presentase 4% dan pada score 58-63 terdapat responden dengan persentase 4%. Skor terendah dalam data X adalah 40 dan skor tertinggi 79 dengan nilai rata rata 67,5 dan standar deviasinya sebesar 8,893818.

4) Menafsirkan nilai mean pada skala 5

$M + 1{,}5.\ SD = 67{,}5 + (1{,}5)(8{,}893818) =$

$= 79$ ke atas

$M + 0{,}5.\ SD = 67{,}5 + (0{,}5)(8{,}893818) =$

$= 71 - 78$

$M - 0{,}5.\ SD = 67{,}5 - (0{,}5)(8{,}893818) =$

$= 63 - 70$

$M - 1{,}5.\ SD = 67{,}5 - (1{,}5)(8{,}893818) =$

$= 54 - 62$

$= 53$

Tabel 4. 2 Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online

Rata-rata	Nilai Interval	Kriteria
67,5	≥ 79 ke atas	Tinggi sekali
	71 – 78	Tinggi
	63 – 70	Sedang
	54 – 62	Rendah
	≤ 53 ke bawah	Rendah sekali

Dari penghitungan tersebut dapat ketahui bahwa nilai mean dari variable intensitas bermain *game online* sebesar 67,5 atau berada di interval 63 – 70 yang tergolong sedang.

b. Motivasi Belajar

Hasil angket pada lampiran bisa digunakan untuk melihat seberapa berpengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data motivasi belajar dengan cara mencari rata-rata dan kualitas variabel angket, adapun langkah-langkahnya, sebagai berikut:

1) Menentukan kelas interval

P $= \frac{R}{K}$ dimana R = NT – NR dan K = 1 + 3,3 log N

Keterangan:

P : Panjang interval kelas

R : Rentang nilai

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai terendah

K : Banyak kelas

N : Jumlah responden

Dari rumus diatas maka nilai intervalnya adalah:

R = NT – NR +1

= 77 - 40 + 1

= 38

K = 1+3,322 (log n)

= 1+3,322 (log 80)

= 1+3,322 (1,9031)

= 1+6,322

= 7,322 dibulatkan menjadi 7

P = $\frac{R}{K}$

= $\frac{38}{7}$

= 5,4 dibulatkan menjadi 5

2) Menentukan rata rata (mean) pengaruh intensitas bermain *game online*.

$$M_K = \frac{\sum K}{N}$$

$$= \frac{5230}{80}$$

$$= 65{,}375$$

3) Kualifikasi tabel variable intensitas bermain *game online*.

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online

Interval kelas	Frekuensi	Presentase	Nilai Tengah	Modus
40 – 44	2	3%	42	67
45 – 49	3	4%	48	
50 – 54	6	8%	52	
55 – 59	7	9%	56	
60 – 64	9	11%	64	
65 – 69	23	28%	67	
70 – 74	26	32%	72	
75 – 77	4	5	76	
Jumlah	80	100%		

Hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi variabel motivasi belajar dengan frekuensi terbanyak yaitu pada skor 70-74 sebanyak 26 responden dengan persentase 32%, sedangkan frekuensi terkecil pada skor 40-44 sebanyak 2 responden dengan presentase 3% Skor terendah dalam data X adalah 40 dan skor tertinggi 79 dengan nilai rata rata 65,375 dan standar deviasinya sebesar 8,16605.

5) Menafsirkan nilai mean pada skala 5

M + 1,5. SD = 65,375 + (1,5)(8,16605) =

= 77 ke atas

M + 0,5. SD = 67,5 + (0,5)(8,16605) =

= 69 – 76

M - 0,5. SD = 67,5 - (0,5)(8,16605) =

= 61 – 68

M - 1,5. SD = 67,5 - (1,5)(8,16605) =

= 53 – 60

= 52

Tabel 4. 4 Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online

Rata-rata	Nilai Interval	Kriteria
65,375	≥ 77 ke atas	Tinggi sekali
	69 – 76	Tinggi
	61 – 68	Sedang
	53 – 60	Rendah
	≤ 52 ke bawah	Rendah sekali

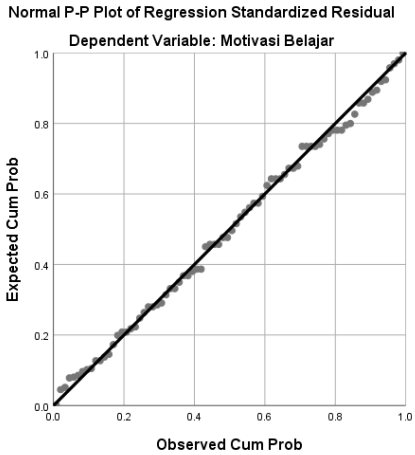
Dari penghitungan tersebut dapat ketahui bahwa nilai mean dari variable intensitas bermain *game online* sebesar 65,375 atau berada di interval 61 – 68 yang tergolong sedang.

2. Uji Prasyarat
   a. Uji Normalitas

      Untuk menghindari terjadinya bias, data yang digunakan harus berdistribusi normal. Uji normalitas untuk menguji apakah nilai residual yang telah distandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi normal. Metode yang handal untuk melihat analisis grafik adalah dengan melihat *normal probability plot* yang membandingan distribusi

komutatif dari data sesungguhnya, dengan distribusi komutatif dari distribusi normal.

GAMBAR 4. 1 Hasil Uji Normalitas



Untuk menguji normalitas residual dilakukan dengan uji statistik *non parametic Kolmogorof-Smirnov* (K-S) dengan level signifikansi > 0,05. Dalam uji *Kolmogorof-Smirnov* akan diuji normalitas variabel. Di bawah ini hasil uji normalitas residual.

Tabel 4. 5 Hasil Uji NPar Test Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.64079825
Most Extreme Differences	Absolute	.049
	Positive	.049
	Negative	-.039
Test Statistic		.049
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : data primer diolah 2024

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. = 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data residual terdistribusi dengan normal.

b. Uji Linearitas

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil analisis regresi linier berganda dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.686	2.275		2.939	.004
	Game Online	.869	.033	.947	26.025	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber : data primer diolah 2024

Dari hasil analisis dengan program SPSS versi 25 tersebut, maka dapat diketahui persamaan regresi dari penelitian ini. Adapun persamaan regresi linier yang terbentuk adalah :

$$\mathbf{Y = 6{,}686 + 0{,}869X}$$

Dari persamaan regresi linier diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

1) Variabel *Game Online* bernilai konstan maka nilai Motivasi Belajar akan berubah sebesar nilai konstanta yaitu 6,686.
2) Koefisien variabel *Game Online* sebesar 0,869 (positif) dapat diartikan bahwa setiap kenaikan satu satuan *Game Online* maka Motivasi Belajar akan naik sebesar 0,869.

c. Uji Kelayakan (F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen *Game Online* terhadap variabel dependen Motivasi Belajar. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Model (F)

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4783.819	1	4783.819	677.285	.000[b]
	Residual	550.931	78	7.063		
	Total	5334.750	79			
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						
b. Predictors: (Constant), Game Online						

Sumber : data primer diolah 2024

Untuk melakukan pengujian F terhadap variabel penelitian, maka diperlukan hasil F_{tabel}. Hasil F_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% atau 0,005 dengan derajat kebebasan (n-k-1) = 80 - 1 - 1 = 78, maka diperoleh F_{tabel} = 2,72. Hasil uji F pada variabel penelitian diperoleh nilai F_{hitung} = 667,285 dengan tingkat signifikansi 0,000. Dengan menggunakan batas signifikansi 5%, diperoleh F_{tabel} sebesar 2,72. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Game Online* yang signifikan secara simultan terhadap Motivasi belajar.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel independen membentuk model regresi secara individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y atau tidak. Cara pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai signifikansi t dengan nilai *alpha* (α). Variabel independen pembentuk model regresi dikatakan berpengaruh signifikan jika nilai signifikansi t < α 0,005.

Tabel 4. 8 Hasil Uji t

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.686	2.275		2.939	.004
	Game Online	.869	.033	.947	26.025	.000
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Sumber : data primer diolah 2024

Berdasarkan tabel dijelaskan bahwa variabel independen memiliki pengaruh. Uji hipotesis pada *Game Online* memiliki nilai t_{hitung} (26,025) > t_{tabel} (1,991) dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 < 0,050. Maka terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Game Online* dan Motivasi belajar.

Untuk melihat seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen ini, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.947[a]	.897	.895	2.658

a. Predictors: (Constant), Game Online
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: data primer diolah 2024

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,897. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh sebesar 89,7% terhadap Motivasi Belajar. Sedangkan 10,3% sisanya adalah dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil

Dari uji validitas dengam jumlah data 80 signifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,050 dengan n (jumlah data) = 80 siswa; nilai r tabel = 0,2185. Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel X didapati semua pernyataan dinyatakan valid, begitu pula hasil uji validitas pada variabel Y didapati semua pernyataan valid. Berdasarkan uji riliabilitas pada variabel X didapati nilai *alpha cronbach'c* sebesar 0.939 > 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataa sudah reliabel, begitu pula hasil uji realibitas pada variabel Y didapati nilai *alpha cronbach'c* sebesar 0,916 > 0,6.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan Uji Regresi Linier Sederhana adalah signifikan. Hasil ini dapat dibuktikan dari hasil uji regresi linier sederhana. Nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu

sebesar 0,947. Sedangkan koefisien determinasi (R Square) diperoleh nilai sebesar 0,897 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah sebesar 89.7%. Sedangkan sisaan sebanyak 10,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari hasil uji regresi linier sederhana diketahui bahwa nilai F hitung = 677,285 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,005, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Motivasi Belajar (Y).

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, keterbatasan-keterbatasan tersebut yaitu :

1. Hasil penelitian sangat bergantung pada kejujuran responden dalam menjawab koesioner.
2. Penelitian ini mempunyai keterbatasan pada proses pengumpulan data. Karena aktivitas responden yang padat dapat mempengaruhi konsentrasi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti.
3. Kerangka konsep yang digunakan peneliti hanya menghubungkan variabel yang diperkirakan memiliki hubungan dengan variabel

dependen, sehingga masih terdapat kemungkinan variabel-variabel lain yang belum masuk kerangka konsep.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan tentang "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati", menghasilkan kesimpulan, Variable intensitas bermain *game online* berada dalam kategori sedang, dengan skor sebesar 67,5 atau berada di interval 63 – 70 . Variable intensitas bermain *game online* berada dalam kategori sedang, dengan skor sebesar 65,375 atau berada di interval 61 – 68. Terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar. dibuktikan dari hasil uji regresi linier sederhana Y = 6,686 + 0,869X. Sedangkan hasil uji F diperoleh nilai F_{hitung} = 667,285 dengan tingkat signifikansi 0,000. Dan F_{tabel} sebesar 2,72 dengan menggunakan batas signifikansi 5%,. Dengan Ini dapat diartikan $F_{hitung} > F_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Game Online* yang signifikan secara simultan terhadap Motivasi belajar.

B. Saran

Setelah dilakukannya penelitian yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati", maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Perkembangan kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada zaman sekarang, diharapkan orang tua dan guru untuk lebih hati-hati, bijaksana, dan cermat dalam menggunakannya. Salah satu perkembangan teknologi adalah pesatnya perkembangan permainan yang berbasis online yang dapat diakses melalui *handphone.* Diharapkan orang tua mampu membimbing supaya bisa memfasilitasi *smartphone* kepada anak dengan bijak.
2. Siswa diharapkan untuk dapat lebih memahami terkait prokrastinasi akademik serta dampaknya agar lebih waspada sehingga adanya usaha pembiasaan untuk tidak menunda dalam menyelesaikan tugas sekolah. Adapun usaha yang dapat dilakukan yaitu lebih disiplin waktu misalnya dengan membuat jadwal manajemen waktu dan target penyelesaian tugas serta melaksanakannya sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kemudian menumbuhkan kemauan, semangat yang tinggi, daya juang yang tinggi, berkomitmen dengan diri sendiri dan mencari motivasi internal atau eksternal agar

dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sehingga siswa dapat lebih bertanggung jawab atas tindakannya.

3. Bagi setiap orang tua atau wali diharapkan dapat menanamkan sifat disiplin waktu, bertanggung jawab kepada anak. Selain itu orangtua juga berperan dalam mengontrol perilaku anak misalnya dengan menanyakan tugas sekolah dalam, menemani, memberikan nasihat serta semangat agar anak dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Heske. (2018). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang [Skripsi]*. Palembang: UIN Raden Fatah.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta.

Darwis, Muhammad, dkk. (2020). Pengaruh dari kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling), (5)2.*

Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Fajri, Choirul. (2012). Tantangan Industri Kreatif *Game online* di Indonesia*. Jurnal Komunikasi. (1)5*.

Hadi, Sutrisno. 2004. *Analisis Regresi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Hajar, Ibnu. 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian kuantitatif dalam Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hajar, Ibnu. (2017).*STATISTIK Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora,* Semarang, PT PUSTAKA RIZKI PUTRA.

Hamdu, Ghullam & Agustina, Lisa. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar siswa Terhadap Pretastasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan 81 (12)1*.

Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan,* Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.

Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal.*

Novrialdy, Eirizal. (2019). Kecanduan *Game online* Terhadap Remaja: Dampak dan Pencegahanya. *Buletin Psikologi, (27) 2*.

Munafi'ah, Afifatul. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota [Skripsi]*. Riau: Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin.

Pramudia Trisnaini, Rischa dan Yula Wardani, Silva. 2018. *Stop Kaecanduan Game online*. Madiun: UNIPMA PRESS.

Prayoga, Muhammad Feri. (2021). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Baru [Tesis]*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.

Rosalina, Linda. 2023 dkk. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV MUHARIKA RUMAH ILMIYAH.

Septia, Zelin Eka & Indrawati, Endang Sri. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain Game Online pada Komunitas Inggres di Bandung. *Jurnal Empati (7)4*.

Singarimbun, Masri. 1995. *Metode Penelitian Survai*. Jakarta: LP3ES, 1995

Subakti, Krista. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curer, (1)1*.

Sujiono, Anas. 2019. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT Grafindo Persada.

Sugiyono. 2007. *Statistic Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. 1995. *Metodologi penelitian*. Ke IX. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Yulianti, Mardiana, dkk. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matholiul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri, (3)1*.

https://www.tokopedia.com/s/quran/al-baqarah/ayat-33#:~:text=33.&text=Dia%20(Allah)%20berfirman%2C%20%E2%80%9C,dan%20apa%20yang%20kamu%20sembunyik

an%3F%E2%80%9D *[diakses pada tanggal 06-06-2022 pukul 11.21]*

https://news.detik.com/berita/d-5164607/surat-al-alaq-ayat-1-5-lengkap-dengan-arab-latin-dan-terjemahannya *[diakses pada tanggal 06-06-2022 pukul 11.30]*

https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-himbau-orang-tua-kuatkan-pengawasan-untuk-cegah-anak-kecanduan-game-online [diakses pada 18 april 2022 pukul 22:24]

Lampiran – Lampiran

Lampiran 1a : *Kisi-kisi instrument angket intensitas bermain game online (X)*

Variabel Penelitian	Sub. Variabel	Indikator	Nomor butir soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
Intensitas Bermain Game online	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1,2,3, 4,5	6,7,8, 9,10	10
	Lama waktu	Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu hari	13,19	11,15	10
		Tidak mengenal waktu	16,17,18	12,14,20	
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, mandi, dan beribadah	26	,25	10
		Melalaikan waktu sekolah dan belajar	20,21,28	24,27	

		Tidak memeperdulikan yang ada disekelilingnya	23,31	28,32	
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	29, 33,35	34,37	10
		Merasa Marah, Jengkel, Kesal,	30,36	39, 38,40	
Total			20	20	40

Lampiran 1b : Kisi-kisi instrument aangket motivasi belajar (Y)

Variabel Penelitian	Sub. Variabel	Indikator	Nomor butir soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar Siswa	Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	3, 6, 10 12, 15, 17	11, 16, 20	20
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1, 2, 7, 9, 14,	4, 18, 23	
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5, 13	8	
	Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	19, 27, 28, 29, 34	25, 26, 30, 31, 37	20
		Adanya kegiatan belajar yang menarik	24, 33, 40	22	
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	36, 38, 39	21, 32, 35	
Total			24	16	40

Lampiran 2a : *Instrumen uji coba angket intensitas bermain game online*

Uji Coba Angket Intensitas Bermain Game Online (X)

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama dan kelas yang sudah disediakan.
2. Bacalah baik-baik setiap pernyatan dibawah ini.
3. Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan keadaan yang dialami.
4. Alternative jawaban memiliki 4 (empat) kemungkinan dengan skala

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya bisa lepas dari bermain game online Setiap hari.				

2.	Dalam sehari saya bermain game online tidak lebih dari tiga kali.				
3.	Saya tidak pernah bermain game online di sekolah.				
4.	Sebelum tidur saya belajar darripada bermain game online				
5.	Saya memilih belajar bersama teman daripada bermain game online				
6.	Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 4 game dalam sehari				
7.	Saya tidak bisa lepas dari bermain *game online* setiap memegang *handphone.*				
8.	Saya merasa tidak tenang ketika tidak bermain game online selama seminggu				
9.	Saya memilih bermain game online bersama teman daripada belajar pada saat libur sekolah				
10.	Saya selalu bermain game online sepulang sekolah				
11.	Saya bermain game online lebih dari 4 jam dalam sehari.				
12.	Saya merasa jenuh apabila saya tidak memainkan game online sebelum belajar				
13.	Saya bermain game online tidak lebih dari 4 jam dalam sehari				

14.	saya selalu bermain game sepulang sekolah				
15.	Kecemasan saya akan hilang ketika bermain game				
16.	Saya akan selalu memainkan game online sampai saya merasa puas				
17.	Saya menghilangkan kejenuhan dalam belajar dengan bermain game.				
18.	Saya pasti bermain game online ketika memegang gadget				
19.	Saya bermain game online disela-sela saya belajar agar tidak jenuh				
20.	Saya berhenti memainkan game online meskipun belum merasa puas				
21.	Bermain game online dapat meningkatkan konsentrasi saya ketika belajar.				
22.	Saya sering telat makan karena saya bermain game online				
23.	Meskipun saya sering bermain game, akan tetapi nilai ujian saya tidak menurun.				
24.	Bermain game online membuat waktu belajar saya berkurang				

25.	Saya bermain game online sampai saya lupa kewajiban beribadah saya.				
26.	Saya pergi ke masjid ketika adzan meskipun sayasedang bermain game online.				
27.	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah karna lebih sering bermain game				
28.	Saya tidak pernah lupa mengerjakan tugas sekolah meskipun saya sering bermain game				
29.	Saya meningkatkan konsentrasi belajar dengan bermain game online				
30.	Saya tidak marah ketika di marahi orang tua karena kebanyakan bermain game				
31.	Saya berhenti bermain game ketika dipanggil orang tua.				
32.	Saya akan mencaci orang yang melarang saya saat bermain game dengan teman saya				
33.	Saya bermain game online, saya mendapatkan wawasan dan teman baru dalam game				
34.	Saya senang bermain game online karna memberikan pengaruh positif dalam kehidupan ketika mengambil keputusan.				

35.	Bermain game online dapat meningkatkan mood saya dalam belajar.				
36.	Saya marah ketika dilarang bermain game.				
37.	Saya tidak pernah merasa bosan dalam belajar meskipun belum bermain game				
38.	Saya sulit mengendalikan emosi saat memainkan game online				
39.	Saya tidak suka dan akan mengejek teman yang membawa kekalahan saat bermain game.				
40.	Saat kalah dalam game, saya akan menunjukkan kejengkelan saya				

Lampiran 2b : *Instrumen uji coba angket motivasi belajar*

Uji Coba Angket Motivasi Belajar (Y)

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

5. Isilah nama dan kelas yang sudah disediakan.
6. Bacalah baik-baik setiap pernyatan dibawah ini.
7. Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan keadaan yang dialami.
8. Alternative jawaban memiliki 4 (empat) kemungkinan dengan skala

   SS : Sangat Setuju
   S : Setuju
   TS : Tidak Setuju
   STS : Sangat Tidak Setuju

No.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tekun mengerjakan tugas atau menyelesaikan persoalan yang ada				
2.	Saya selalu bersemangat ketika belajar di sekolah.				

3.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
4.	Saya sering gemetar dan takut saat disuruh maju dan menjelaskan materi di depan kelas				
5.	Saya sering membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar di sekolah				
6.	Saya selalu bisa mengerjakan tanpa harus dibantu oleh siapapun				
7.	Saya berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas.				
8.	Saya tidak yakin dengan jawaban atas soal yang diberikan oleh guru				
9.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
10.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami.				
11.	Saya malas belajar ketika tidak bisa memahami pelajaran yang telah disampaikan.				
12.	Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru				
13.	Saya belajar agar saya selalu menjadi yang terbaik disekolah.				

14.	Dimalam hari saya selalu belajar mengenai materi yang akan dipelajari esok disekolah.				
15.	Saya tidak berhenti mengerjakan tugas jika belum selesai				
16.	Saya sering melamun ketika guru menjelaskan				
17.	Saya selalu berambisi agar selalu jadi yang terbaik				
18.	Saya cepat bosan ketika belajar mata pelajaran yang tidak saya sukai				
19.	Saya sering mendapatkan applause dari teman teman ketika benar dalam menjawab pertanyaan				
20.	Saya tidak peduli dengan nilai saya yang jelek				
21.	Saya tidak bisa memahami materi yang dijelaskan ketika ada teman yang mengganggu saya				
22.	Saya lebih suka mencontek pekerjaan teman daripada harus mengerjakan sendiri.				
23.	Saya merasa takut apabila ada challenge dalam pelajaran				
24.	Saya suka belajar ketika guru memberikan challenge				

25.	Saya tidak pernah masuk dalam peringkat 10 besar				
26.	Saya tidak pernah mendapatkan applause ketika saya bias mengerjakan soal didepan kelas				
27.	Saya selalu mendapatkan ucapan selamat ketika mendapat nilai tinggi				
28.	Saya diberi piala oleh guru karna saya termasuk siswa terbaik.				
29.	Saya sering mendapatkan piagam penghargaan ketika menang lomba di sekolah				
30.	Saya tidak pernah masuk dalam peringkat 10 besar				
31.	Saya tidak pernah mendapatkan semangat dari guru untuk bias memahami materi				
32.	Saya suka ngobrol dengan teman di kelas sewaktu pelajaran				
33.	Saya selalu membawa nama sekolah dengan baik ketika mendapatkan prestasi lomba antar sekolah				
34.	Saya sering mendapatkan hadiah dari guru ketika mencapai prestasi yang sesuai dengan yang guru inginkan				

35.	Saya sering ditegur sama guru karna berbicara sendiri				
36.	Saya lebih suka dengan suasana kelas yang santai tapi serius				
37.	Saya tidak pernah mendapatkan beasiswa dari sekolah.				
38.	Saya senang dengan suasana kelas yang tenang				
39.	Saya tidak suka ketika teman berbicara ketika guru menjelaskan				
40.	Saya sering adu pendapat dengan teman yang lebih pandai ketika di beri kesempatan oleh guru.				

Lampiran 2c : *Uji coba validitas instrument intensitas bermain game online*

No. Responden	Intensitas Bermain *Game online* (X)									
	X1	**X2**	**X3**	**X4**	**X5**	**X6**	**X7**	**X8**	**X9**	**X10**
1	2	2	2	3	3	1	1	3	3	2
2	3	3	1	4	4	2	2	4	3	3
3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4
4	3	4	2	4	3	3	3	2	4	4
5	4	4	2	4	3	2	4	2	3	4
6	3	4	3	4	4	3	3	1	4	4
7	2	2	3	3	2	4	2	3	3	2
8	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3
9	4	3	1	4	3	3	3	2	4	3
10	3	4	3	1	3	3	4	4	3	4
11	4	3	3	2	4	4	4	2	4	3
12	2	2	2	3	3	3	2	4	3	2
13	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3
14	2	2	3	3	4	2	2	4	4	2
15	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4
16	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4
17	3	3	4	3	4	2	3	4	1	3
18	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3
19	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4
20	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3
21	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4
22	4	3	4	3	4	4	3	3	1	4
23	4	4	1	3	3	4	4	4	3	4
24	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3
25	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3
26	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4
27	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3
28	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3
29	4	4	1	2	3	3	4	3	2	4
30	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4

31	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4
32	4	3	3	3	3	4	4	1	3	3
33	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3
34	2	2	4	2	2	4	2	3	2	2
35	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4
r hitung	0,78	0,551	0,203	0,199	0,564	-0,035	0,684	-0,099	0,185	0,594
r tabel	0,3291									
	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID

No. Responden	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
1	3	4	4	3	2	2	3	1	3	2
2	3	4	4	4	3	3	1	4	3	3
3	4	2	3	4	4	3	4	1	3	4
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
5	4	3	1	3	4	4	1	2	4	4
6	2	3	3	4	1	3	4	3	3	4
7	4	4	2	2	4	2	1	1	2	2
8	2	4	2	3	4	2	4	4	3	3
9	3	4	4	4	1	4	3	1	4	3
10	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4
11	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3
12	2	4	3	3	1	2	3	3	3	2
13	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3
14	4	4	1	4	3	2	3	2	4	2
15	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
16	2	4	4	4	1	4	3	1	3	4
17	1	4	2	4	3	3	1	4	4	3
18	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
20	4	1	2	4	4	4	2	1	4	3
21	4	1	3	3	1	3	3	4	3	4
22	4	1	4	4	1	4	4	2	4	4
23	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4
24	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3
25	4	4	1	4	3	4	3	3	4	3
26	3	4	1	4	3	4	3	4	4	4
27	1	4	1	3	1	2	4	3	3	3
28	3	3	1	4	3	4	3	1	4	3
29	4	3	1	3	1	4	1	4	3	4

30	3	4	4	4	1	3	3	3	4	4
31	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4
32	3	4	4	4	1	4	3	2	4	3
33	3	1	3	4	3	2	3	3	3	3
34	2	4	2	2	1	2	4	4	2	2
35	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4
r hitung	0,14	-0,171	0,144	0,774	0,074	0,78	0,085	0,125	0,676	0,594
r table	0,3291									
	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID

No. Responden	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2
2	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3
4	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3
5	3	3	3	4	4	1	4	4	1	4
6	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3
7	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2
8	3	2	3	2	3	4	3	2	2	4
9	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	4	2	3	1
11	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4
12	3	4	3	2	3	3	2	2	3	4
13	4	2	4	4	3	4	3	3	4	1
14	4	3	4	2	3	4	2	2	3	4
15	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3
16	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4
17	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3
18	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4
19	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4
20	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2
21	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4
22	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3
23	3	2	3	4	2	2	4	3	3	4
24	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4
25	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3

26	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4
27	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3
28	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4
29	3	2	3	4	3	1	4	2	4	2
30	4	3	4	3	3	4	4	2	1	2
31	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3
32	3	2	4	4	3	4	3	3	3	1
33	4	2	4	2	2	3	3	4	3	3
34	2	4	2	2	3	4	2	2	1	4
35	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3
r hitung	0,739	-0,079	0,718	0,78	0,032	-0,031	0,594	0,304	0,016	0,069
r tabel	0,3291									
	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID

No. Responden	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	∑ X
1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	98
2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	126
3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	129
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	130
5	3	4	4	3	3	3	4	3	1	3	135
6	3	2	3	4	4	4	3	4	1	4	139
7	2	4	1	2	2	2	2	2	4	3	113
8	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	135
9	4	4	3	4	4	4	3	4	1	3	150
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	145
11	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	159
12	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	138
13	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	167
14	2	4	1	4	4	4	3	4	4	3	156
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	170
16	3	1	4	4	4	4	4	4	4	2	173
17	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	173
18	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	182
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	174
20	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	184
21	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	184
22	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	195
23	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	188
24	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	203
25	4	1	3	4	4	4	3	4	3	2	200
26	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	206
27	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	191
28	4	1	2	3	4	4	4	4	4	2	206
29	4	4	1	3	3	3	3	3	2	4	197
30	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	217
31	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	209
32	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	218
33	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	211
34	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	195
35	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	235
r hitung	0,707	-0,266	0,577	0,601	0,764	0,758	0,635	0,754	0,005	0,054	
r tabel	0,3291										
	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	

Lampiran 2d : uji coba validitas instrument motivasi belajar

No. Responden	Motivasi Belajar (Y)									
	Y1	**Y2**	**Y3**	**Y4**	**Y5**	**Y6**	**Y7**	**Y8**	**Y9**	**Y10**
1	2	4	4	3	3	1	3	2	2	3
2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	4
3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4
4	2	3	4	4	3	2	3	2	2	3
5	2	4	3	4	4	2	4	2	3	4
6	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3
7	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4
8	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3
9	1	4	3	4	4	3	2	2	3	3
10	3	4	3	1	4	2	4	3	3	4
11	3	4	3	1	4	4	4	2	3	4
12	2	2	3	3	2	3	2	4	1	3
13	3	4	3	3	4	2	3	4	2	4
14	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3
15	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4
16	1	3	4	2	3	4	3	3	2	3
17	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4
18	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4
19	4	2	2	4	2	3	2	2	2	2
20	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4
21	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4
22	4	2	2	4	2	2	2	3	2	3
23	1	4	3	3	4	4	4	2	3	4
24	4	2	3	3	2	3	2	2	2	4
25	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4
26	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3
27	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4
29	4	2	3	2	2	3	2	3	4	2
30	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4
31	4	4	4	3	3	3	4	2	2	3
32	3	2	2	4	2	4	2	2	2	3
33	2	4	3	3	4	3	4	2	2	4
34	4	3	3	2	3	4	3	3	2	4
35	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3
r hitung	0,263	0,884	0,574	0,307	0,798	-0,051	0,845	0,229	0,054	0,767
r tabel	0,3291									

	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID

No. Responden	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20
1	2	4	4	4	3	2	4	3	4	2
2	4	3	3	4	4	3	1	3	4	4
3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	1
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	4	4	4	1	4	1	4	4	4
6	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3
7	3	4	4	4	2	3	1	3	4	2
8	4	3	4	3	2	4	2	4	3	3
9	4	3	3	4	2	1	3	3	4	2
10	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3
11	4	3	4	3	2	3	2	3	4	2
12	3	3	2	3	4	1	3	2	3	4
13	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4
14	4	3	4	3	1	3	2	4	3	2
15	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3
16	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3
17	4	4	4	4	2	3	1	4	4	3
18	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4
19	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3
20	2	4	4	4	3	4	2	4	4	3
21	1	3	4	4	3	1	3	4	4	4
22	1	3	2	3	4	1	4	3	3	2
23	3	4	4	4	1	4	3	4	4	2
24	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3
25	4	4	4	4	1	3	3	4	4	3
26	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4
27	4	4	4	4	2	1	4	3	4	2
28	3	4	4	4	1	3	3	4	4	2
29	3	2	2	2	1	4	1	2	2	4
30	4	4	4	4	3	1	3	4	4	3
31	1	3	4	3	3	3	3	4	3	2

32	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2
33	1	3	4	4	3	3	2	4	4	3
34	3	3	3	4	2	1	4	3	4	4
35	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3
r hitung	0,269	0,718	0,881	0,773	0,308	0,058	0,114	0,788	0,8	0,054
r tabel	0,3291									
	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID

No. Responden	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30
1	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4
2	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3
3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3
4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4
5	4	3	4	3	4	1	3	1	4	3
6	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4
7	4	3	4	3	4	2	3	2	2	3
8	3	2	3	3	3	4	2	2	4	4
9	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3
10	4	3	3	4	4	3	4	3	1	4
11	4	3	2	3	4	2	1	3	4	3
12	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3
13	3	2	4	3	4	1	3	2	4	3
14	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3
15	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4
16	3	2	2	3	3	4	2	3	4	4
17	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3
18	4	2	1	3	4	3	3	3	3	3
19	2	2	3	2	2	4	2	3	4	2
20	4	3	4	4	4	4	2	2	2	4
21	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
22	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2
23	3	2	2	4	4	4	3	3	4	3
24	4	4	3	4	4	2	3	2	3	3
25	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4
26	3	3	4	3	3	3	2	1	2	3
27	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4
28	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3

29	2	2	4	2	2	2	2	4	2	3
30	2	3	3	4	4	3	3	1	4	3
31	3	3	4	3	3	1	2	3	3	4
32	3	2	3	3	3	4	3	3	1	2
33	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3
34	3	1	3	3	4	3	2	1	2	4
35	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2
r hitung	0,593	0,146	-0,093	0,574	0,772	0,129	0,311	0,273	0,307	0,653
r tabel	0,3291									
	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID

No. Responden	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	∑ Y
1	2	4	3	4	3	4	2	2	4	3	123
2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	125
3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	132
4	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	127
5	3	3	4	4	2	3	1	3	3	4	135
6	3	4	2	3	3	4	1	3	4	3	136
7	2	4	4	4	2	4	4	2	3	4	144
8	2	4	2	4	4	4	2	2	4	3	146
9	2	3	4	4	2	3	1	2	4	4	141
10	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	156
11	2	4	3	4	2	4	4	2	3	4	152
12	2	4	4	3	3	3	3	2	1	3	146
13	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	162
14	2	4	4	4	2	4	4	2	2	3	158
15	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	177
16	3	4	1	3	4	4	4	3	2	3	163
17	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	177
18	2	3	2	2	3	3	4	2	1	4	165
19	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	156
20	2	4	1	4	4	4	4	2	1	3	188
21	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	196
22	2	2	2	2	4	2	4	2	2	3	171
23	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	194
24	2	3	3	2	4	3	2	2	4	4	188
25	2	4	1	4	3	4	3	2	2	4	204
26	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	179
27	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	217
28	2	3	1	4	3	4	3	2	2	4	207
29	2	3	4	2	4	3	2	2	4	2	188
30	3	3	2	4	4	3	3	3	1	4	213
31	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	211
32	2	2	3	2	4	2	4	2	3	3	196
33	2	3	3	4	3	3	3	2	2	4	218
34	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	219
35	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	206
r hitung	0,463	0,596	-0,083	0,873	0,225	0,669	0,227	0,44	-0,008	0,629	
r table	0,3291										

VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID

Lampiran 3a : *Instrumen angket intensitas bermain game online*

INSTRUMEN PENELITIAN

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama dan kelas yang sudah disediakan.
2. Bacalah baik-baik setiap pernyatan dibawah ini.
3. Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan keadaan yang dialami.
4. Alternative jawaban memiliki 4 (empat) kemungkinan dengan skala

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

SKALA 1

No.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS

1.	Saya bisa lepas dari bermain game online Setiap hari.				
2.	Dalam sehari saya bermain game online tidak lebih dari tiga kali.				
3.	Saya memilih belajar bersama teman daripada bermain game online				
4.	Saya tidak bisa lepas dari bermain *game online* setiap memegang handphone.				
5.	Sebelum tidur saya sering bermain game online daripada belajar.				
6.	Saya selalu bermain game sepulang sekolah				
7.	Saya akan selalu memainkan game online sampai saya merasa puas.				
8.	Saya bermain game online di sela sela saya belajar agar tidak jenuh.				
9.	Saya berhenti memainkan game online meskipun saya belum merasa puas.				
10.	Bermain game dapat meningkatkan konsentrasi saya ketika belajar.				
11.	Meskipun saya sering bermain game, akan tetapi Nilai ujian saya tidak menurun				

12.	Bermain game online membuat waktu belajar saya berkurang.				
13.	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah karena lebih sering bermain game online.				
14.	Saya Berhenti bermain game ketika di panggil orang tua				
15.	Saya bermain game online, saya mendapatkan wawasan dan teman baru dalam game.				
16.	Saya senang bermain Game online karna memberikan pengaruh Positif dalam kehidupan ketika mengambil keputusan.				
17.	Bermain game online dapat meningkatkan mood saya dalam belajar				
18.	Saya marah ketika dilarang bermain game				
19.	Saya tidak pernah merasa bosan dalam belajar meskipun belum bermain game				
20.	Saya sulit mengendalikan emosi saat memainkan game online				

Lampiran 3b : *instrument angket motivasi belajar*

SKALA 2

No.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu bersemangat ketika belajar di sekolah.				
2.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
3.	Saya sering membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar di Sekolah.				
4.	Saya berani menjelaskan materi pelajaran di depan kelas.				
5.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang tidak saya pahami.				
6.	Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.				
7.	Saya belajar agar saya selalu menjadi yang terbaik disekolah.				
8.	Di malam hari saya selalu belajar mengenai materi yang akan dipelajari esok di sekolah.				

9.	Saya cepat bosan ketika belajar mata pelajaran yang tidak saya sukai.				
10.	Saya sering mendapatkan applause dari teman teman ketika benar dalam menjawab pertanyaan.				
11.	Saya tidak bisa memahami materi yang di jelaskan ketika ada teman yang mengganggu saya				
12.	Saya suka belajar ketika guru memberikan challenge				
13.	Saya tidak pernah masuk dalam peringkat 10 besar				
14.	Saya menyukai model pembelajaran yang ada tanya jawabnya				
15.	Saya tidak pernah mendapatkan semangat dari guru untuk bisa memahami materi				
16.	Saya suka ngobrol dengan teman di kelas sewaktu pelajaran berlangsung.				
17.	Saya sering mendapatkan hadiah dari guru ketika mencapai prestasi yang sesuai dengan yang guru inginkan.				
18.	Saya lebih suka dengan suasana kelas yang santai tapi serius				
19.	Saya senang dengan suasana kelas yang tenang				

20.	Saya sering adu pendapat dengan teman yang lebih pandai ketika di beri kesempatan oleh guru.				

Lampiran 4 : *Uji linearitas variable intensitas bermain game online (x) dengan motivasi belajar (x)*

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.686	2.275		2.939	.004
	Game Online	.869	.033	.947	26.025	.000
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Lampiran 5 : *Dokumentasi penelitian*

Lampiran 6 : *Surat keterangan telah melakukan riset*

مؤسسة التربية الاسلامية احياءالعلوم
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM IHYAUL ULUM
MADRASAH ALIYAH IHYAUL ULUM
STATUS TERAKREDITASI "A"
Alamat : Jl. RAA. Soewondo No. 135 Wedarijaksa Pos 59152 Phon (0295)4101308

SURAT KETERANGAN
Nomor : 022/11.18/PP.01/04/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ahmad Mahrus Riyadluddin
NIM : 1703016099
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul " Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati " Pada tanggal 24 s.d 29 April 2024

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wedarijaksa, 29 April 2024
Kepala,

Sunardi, S.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama	: Ahmad Mahrus Riyadluddin
Tempat, Tanggal Lahir	: Pati, 30 Januari 1998
Alamat	: Desa Jontro Rt 2 Rw 5 Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati
Email	: Machruz.7@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MI Masalikul Ulum Jontro
2. MTs Ihyaul Ulum Wedarijaksa
3. MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa

Semarang, 30 April 2024

Ahmad Mahrus Riyadluddin

NIM : 1703016099