

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI  
SMAN 1 IX KOTO SUNGAI LASI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana pendidikan*



**ARMITA**

**NPM: 181000484205004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN**

**SOLOK**

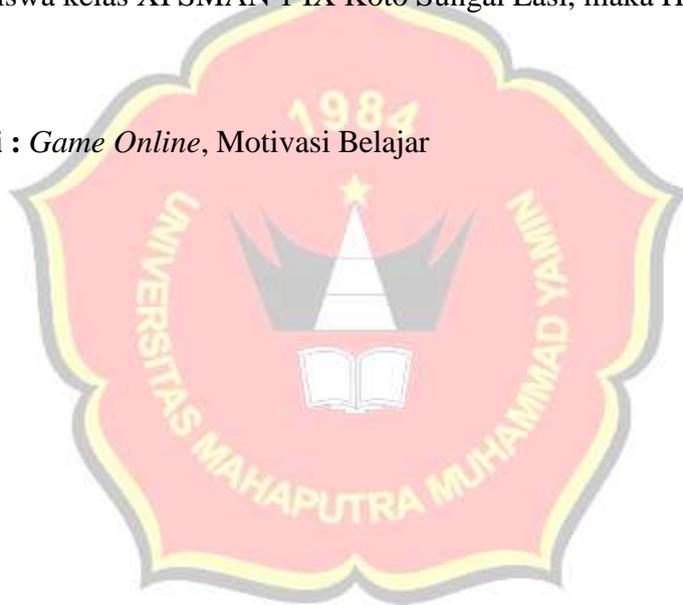
**2022**

## ABSTRAK

**Armita. 2022. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi.**  
Skripsi. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.

Penelitian ini berisi tentang, Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, metode analisis data yang digunakan yaitu *Korelasi product moment*, uji hipotesis, serta koefisien determinasi. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan, bahwa pengaruh *game online* (X) “sangat rendah” terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada taraf  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $t_{hitung} = 0,011$ ,  $t_{tabel} = 1,99346$ . Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Kata kunci :** *Game Online*, Motivasi Belajar



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu teknologi dan pengetahuan semakin hari semakin mengalami kemajuan, khususnya dapat memberikan manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kemajuan teknologi saat ini yaitu sebagai media hiburan, contohnya *game*. *Game* merupakan media hiburan yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Sejarah *game online* dalam buku Kustiawan (2019:8) pada tahun 1970 muncul lah jaringan yang berbasis WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. Pemain bisa memainkan *game* dengan jaringan internet tersebut tanpa harus berada dalam suatu ruangan yang sama

*Game online* merupakan sebuah media hiburan yang sangat disukai semua kalangan, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa, karena didalam *game online* memberikan sebuah hiburan dan tantangan yang harus diselesaikan. Menurut A.N dalam Angela (2013:534) *Game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar dan waktu belajar menjadi berkurang. Siswa yang kurang paham dengan materi pelajaran yang diberikan oleh guru, mengakibatkan nilai menjadi rendah.

Seseorang yang sering memainkan *game online* biasanya akan lupa waktu untuk mengerjakan hal atau pekerjaan yang lainnya. Contohnya dalam segi belajar, mereka yang keseringan bermain *game* akan kurang termotivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa di

SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi tanggal 20 Juni 2021, diperoleh informasi bahwa siswa yang kecanduan bermain *game online* lebih sering begadang sehingga pada saat belajar siswa tersebut mengantuk dan ketika proses belajar berlangsung siswa menjadi tidak fokus dalam belajar, sehingga menyebabkan motivasi dan hasil belajar rendah. Rata-rata nilai kelas XI di SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi adalah XI IPA 1 83, XI IPA 2 81 dan kelas XI IPS 80. *Game online* yang diminati akhir-akhir ini adalah seperti *free fire*.

Motivasi sangat diperlukan dalam belajar, karena siswa yang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar akan menumbuhkan semangat belajar. Jika motivasi siswa menurun akibatnya siswa kurang mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru, dan dapat mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah. Ini disebabkan karena siswa lebih tertarik memainkan *game online* dari pada belajar.

Maraknya *game* tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai **Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi**. Pada kesempatan kali ini peneliti akan melakukan penelitian pada siswa kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi mengenai *game online free fire* yang kebanyakan *game* tersebut dimainkan oleh siswa pada sekolah tersebut.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka terlihat masalah-masalah yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan bermain *game online* dapat mengganggu motivasi belajar
2. Sering begadang sehingga menyebabkan siswa menjadi mengantuk ketika proses belajar.

3. Siswa kurang mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru ditandai dengan nilai rendah.

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

### D. Rumusan masalah

Apakah terdapat Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi ?

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi.

### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
  - a) Untuk sebagai referensi atau pedoman melakukan penelitian yang sejenis yang akan dilakukan berikutnya.
2. Manfaat praktis
  - a) Manfaat untuk sekolah, mengenal perkembangan ilmu pengetahuan teknologi komunikasi sesuai dengan perkembangan pendidikan.
  - b) Manfaat untuk guru, dapat dijadikan pedoman untuk memberikan nasehat kepada siswa bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar.
  - c) Manfaat untuk siswa, diharapkan dapat mengerti bahwa *game online*

dapat memberikan dampak yang kurang baik terhadap motivasi dan hasil belajar.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan, pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi yaitu *game online* sebanyak 0,0121% pada taraf kepercayaan 99,98% motivasi belajar. Jadi, meskipun siswa SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi memainkan *game online*, motivasi belajar mereka tidak terganggu. Dari hasil pengujian hipotesis yang telah lakukan, menunjukkan bahwa pengaruh *game online* (X) “sangat rendah” terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada taraf  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $t_{hitung} = 0,011$ ,  $t_{tabel} = 1,99346$ . Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

#### B. Saran

Motivasi Belajar diperlukan dalam belajar karena motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar, untuk itu peran orang tua juga diperlukan dalam pengawasan anak dalam belajar dan memberikan arahan untuk masa depan nya, dan mengingat bahwa *game online* dapat memberikan dampak yang kurang baik dalam pendidikan, jika terlalu mementingkan bermain *game* dari pada belajar.