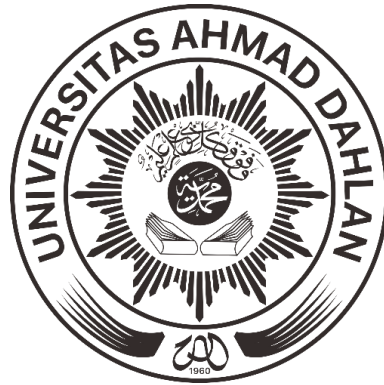


**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA DI DUSUN DOWANGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan untuk memenuhi
Sebagian persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**Daren Zidni Zinedine
1900001103**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN JUDUL

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DUSUN DOWANGAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:

Nama : Daren Zidni Zinedine

NIM : 1900001103

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DUSUN DOWANGAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daren Zidni Zinedine
1900001103

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi
Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk diujikan



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Siti Muyana', written over a white background.

Siti Muyana, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19910823 201603 011 1212968

SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DUSUN DOWANGAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daren Zidni Zinedine

1900001103

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan



Yogyakarta, Februari 2024

Mengetahui,
Kaprodik BK

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Irvan Budhi Handaka".

Irvan Budhi Handaka, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19880403 201208 111 1138129

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Siti Muyana".

Siti Muyana, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19910823 201603 011 1212968

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DUSUN DOWANGAN

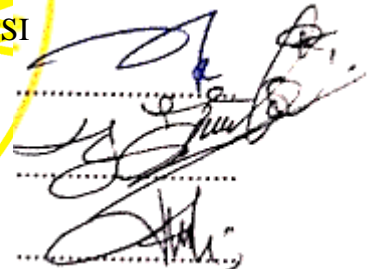
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daren Zidni Zinedine
1900001103

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan pada tanggal Februari 2024 dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Siti Muyana, S.Pd., M.Pd
Penguji 1 : Tri Sutanti, M.Pd
Penguji 2 : Dr. Muya Barida, M.Pd



Yogyakarta, Februari 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan



Dean
Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM. 197103172008031110763796

SURAT PENYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daren Zidni Zinedine

NIM : 1900001103

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan” ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Februari 2024

Penulis



Daren Zidni Zinedine
NIM : 1900001103

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daren Zidni Zinedine

NIM : 1900001103

Email : daren1900001103@webmail.uad.ac.id

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan

Yogyakarta, Februari 2024

Penulis



Daren Zidni Zinedine

NIM : 1900001103

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Daren Zidni Zinedine
NIM : 1900001103
Email : daren1900001103@webmail.uad.ac.id
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut :



Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,

Yogyakarta, Februari 2024

Dosen Pembimbing

Penulis



Siti Muyana, S.Pd., M.Pd.
NIPM. 19910823 201603 011 1212968



Daren Zidni Zinedine
NIM. 1900001103

MOTTO



Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman”

-QS. Ali Imran: 139-

“Dan sungguh akan kami berikan cobaan kepadamu, dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. Dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar”

-QS. Al-Baqarah: 155-

“Ketahuilah bahwa kemenangan itu Bersama kesabaran, dan jalan keluar itu bersama kesulitan, dan bahwasannya bersama kesulitan ada kemudahan”

-HR Trimidzi-

PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunianya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Rasa Syukur dan bahagia penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Agus Subiantoro dan Ibu Siti Nurdiana Waqidati, terima kasih penulis ucapkan karena telah memberikan do'a, semangat, dan tauladan dalam kesehariannya.

Tugas akhir ini penulis turut persembahkan kepada keluarga besar yang telah mendukung selama perkuliahan dan proses penyusunan tugas akhir. Semoga dengan tugas akhir ini mampu membuat bangga terhadap keluarga besar dan memberikan sebuah manfaat nantinya. Dukungan dalam bentuk moril maupun materil menjadikan penulis sampai pada jenjang ini.

Ucapan terima kasih dan rasa bangga tidak lupa penulis ucapkan kepada Universitas Ahmad Dahlan khususnya pada Program Studi Bimbingan dan Konseling. Universitas Ahmad Dahlan telah memberikan banyak ilmu kepada penulis, baik ilmu akademik maupun non akademik. Semoga Universitas Ahmad Dahlan selalu memberikan yang terbaik kepada mahasiswa/i yang sedang menimba ilmu di kampus tersebut.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Allah SWT, semoga disampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan jalan yang terang, petunjuk kepada kita, dan semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya di hari akhir. Skripsi ini sengaja ditulis dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan jenjang (S1) di program Bimbingan dan Konseling. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan”. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih khususnya kepada Ibu Siti Muyana, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya dari awal hingga akhir dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi yang disusun mampu memberikan manfaat juga kepada berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas., M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan
2. Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd, M.Ed, Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
3. Irvan Budhi Handaka, M.Pd., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan
4. Siti Muyana, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menyusun skripsi.

5. Tri Sutanti, M.Pd., dan Rohmatus Naini, M.Pd. selaku penguji 1 dan penguji 2 yang telah menguji seminar proposal dan siding skripsi serta telah memberikan saran-saran untuk memperbaiki penelitian ini.
6. Hardi Prasetiawan, M.Pd., dan Ulfa Danni Rosada, M.Pd., Kons. Selaku dosen ahli yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan instrument skala dan angket.
7. Sahabat peneliti yang telah memberikan dukungan dan arahan selama penyusunan skripsi dari awal hingga akhir yaitu Hafiska Kurniyadi, Anggito Sulaksono, Ridwan Faisal Sani, Muhammad Nasif Ubaydillah, Mijil Muthoha, dan rekan-rekan yang lain.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis terbuka dalam kritik maupun saran, semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi semua.

Yogyakarta, Februari 2024
Penulis



Daren Zidni Zinedine

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PENYATAAN	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN .	10
A. Deskripsi Teoritik	10
1. Motivasi Belajar	10
a. Definisi Motivasi Belajar.....	10
b. Faktor Motivasi Belajar	11
c. Indikator Motivasi Belajar	13
2. <i>Game Online</i>	15
a. Definisi <i>Game Online</i>	15
b. Faktor Penyebab Bermain <i>Game Online</i>	16

c. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Variabel Penelitian	27
C. Definisi Operasional	28
D. Populasi dan Sampel.....	29
E. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	30
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	30
G. Uji Validitas dan Reabilitas	33
H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Deskripsi	40
a. Motivasi Belajar.....	41
b. <i>Game Online</i>	42
2. Analisis Data	44
a. Uji Normalitas.....	45
b. Uji Linieritas	45
c. Uji Heterosekdastisitas	46
d. Uji Hipotesis	47
e. Uji Regresi Linier Sederhana.....	48
B. Pembahasan	50
C. Keterbatasan Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Sampel Remaja di Dusun Dowangan	29
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Game Online	32
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar.....	33
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas Angket Game Online	36
Tabel 3.5.	Hasil Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar.....	36
Tabel 4.1	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar	41
Tabel 4.2.	Kategori Motivasi Belajar	42
Tabel 4.3.	Deskriptif Statistik Game Online	43
Tabel 4.4.	Kategori Intensitas Bermain Game Online.....	44
Tabel 4.5 .	Uji Normalitas	45
Tabel 4.6	Hasil Uji Linieritas	46
Tabel 4.7	Uji Heterosekdistisitas	47
Tabel 4.8	Uji T Hitung	48
Tabel 4.9	Hasil Uji Statistik Regresi	49
Tabel 4.10	Hasil Koefisien Determinasi	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	66
Lampiran 2. Skala Surat Uji Validasi Ahli.....	67
Lampiran 3. Angket Surat Uji Validasi Ahli.....	68
Lampiran 4. Skala Uji Coba	69
Lampiran 5. Angket Uji Coba	70
Lampiran 6. Skala Motivasi Belajar	72
Lampiran 7. Angket Game Online	76
Lampiran 8. Tabulasi Uji Coba Skala Motivasi Belajar.....	79
Lampiran 9. Tabulasi Uji Coba Angket Game Online	80
Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Skala.....	81
Lampiran 11. Hasil Uji Validasi Angket.....	82
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas	80
Lampiran 13. Tabulasi Skala Setelah Uji Coba Motivasi Belajar.....	84
Lampiran 14. Tabulasi Angket Setelah Uji Coba Game Online	85
Lampiran 15. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	86
Lampiran 16. Data Subjek Penelitian.....	87

Daren Zidni Zinedine. 2024. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Pada era *modern* saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat dan canggih. Terkhusus pada salah satu bentuk produk teknologi yakni *smartphone*. Hampir setiap kalangan memiliki *smartphone* dan dinilai sudah menjadi bagian dari kehidupan. *Smartphone* tersebut turut dilengkapi dengan fitur-fitur maupun aplikasi yang canggih didalamnya. *Game online* menjadi salah satu fitur yang ada didalam *smartphone* tersebut dan semua orang bisa untuk mengaksesnya khususnya bagi para remaja.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Dowangan dikarenakan dengan melihat kondisi di lingkungan sekitar terdapat remaja yang bermain *game online* secara bersamaan pada setiap harinya. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 32 orang. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas dalam bermain *game online* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa usia sekolah menengah pertama di Dusun Dowangan.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pengumpulan data menggunakan dua instrumen berupa angket *game online* dan skala motivasi belajar. Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh secara signifikan antara variabel *game online* terhadap variabel motivasi belajar.

Kata Kunci: remaja, *game online*, motivasi belajar