

Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII

MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Aldi Auliyak

18130072



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar
Siswa Kelas VIII di MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten
Malang**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)



Oleh:

Aldi Auliyak

18130072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL**

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas
VIII di MTsAl'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang**

SKRIPSI

Oleh:
Aldi Auliyak
18130072

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen pembimbing



Imam Wahyu Hidayat, M.Pdi

NIP: 198902072019031012

Mengetahui,

Kepala Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, M.A.

NIP: 197107012006042001

IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Aldi Auliyak
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 13 Juni 2025

Yang terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang Di
Malang
Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Aldi Auliyak
NIM : 18130072
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Dampak Kecanduan Game Online Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII **MTS AL'MAARIF 01**
Singosari Kabupaten Malang

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



IMAM WAHYU HIDAYAT,
M.Pd. I
NIP. 198902072019031012

LEMBAR PENGESAHAN
DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII
MTs AL'MAARIF 01 SINGOSARI KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Aldi Auliyak (18130072)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Juni 2025 dan telah dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP 197312122006042001

: 

Sekretaris Sidang

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd. I
NIP 19890207201931012

: 

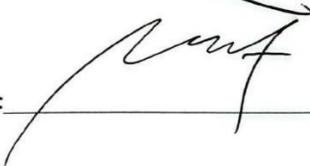
Pembimbing

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd. I
NIP 19890207201931012

: 

Penguji Utama

Mohammad Miftahusyaian, M.Sos
NIP 197801082014111001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldi Auliyak

NIM : 18130072

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi

Belajar siswa kelas VIII MTs Al'Maarif 01 Singosari,

Kabupaten Malang

menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Juni 2025



Aldi Auliyak

NIM 18130072

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

PEDOMAN TRANSKITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut.

A. Huruf

| | | |
|-------|-------|-------|
| ا =A | ز =Z | ق = Q |
| ب =B | س =S | ك = K |
| ت =T | ش =Sy | ل = L |
| ث =Ts | ص =Sh | م = M |
| ج =J | ض =Dl | ن = N |
| ح =H | ط =Th | و = W |
| خ =Kh | ظ =Zh | ه = H |
| د =D | ع =‘ | ء = , |
| ذ =Dz | غ =Gh | ي = Y |
| ر =R | ف =F | = |

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) panjang= **î**

Vokal (u) panjang = **û**

C. Vokal diftong

أو = **aw**

أى = **ay**

أو = **ü**

إى = **î**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Dengan segala puji dan syukur atas segala rahmat dan ridho Allah, yang memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Ucapan terimakasih atas karya ilmiah skripsi saya persembahkan kepada:

1. Keluarga besar kedua orang tua peneliti Ayah saya Agus Purwadi dan Mama saya Ida Darmawati.
2. Adik Amelvina Septiani dan teman spesial saya Nurul Mufidah.
3. Imam Wahyu Hidayat, M.Pdi. selaku dosen pembimbing
4. Dr. H. Muhammad In’am Esha, M. Ag, selaku dosen Wali

yang memberikan dukungan, motivasi dan doa selama proses pengerjaan karya ini kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, karena atas kuasa dan ridha-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Dampak Kecanduan *Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Al’Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang***”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya menuju yang terang benerang hingga bisa dirasakan saat ini dan dirihoi Allah SWT dan semoga kita mendapatkan syafa’at nabi di yaumul qiyamah.

Adapun penulis skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari arahan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Seluruh anggota keluarga saya, terutama kedua orang tua yang memberikan semangat, dukungan serta doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Zainuddin, M.A. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta menjadi dosen wali yang telah memberikan kesempatan dan izin bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. H Nur Ali, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A. selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Imam Wahyu Hidayat, M.Pdi. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, motivasi, bimbingan serta pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
6. Dr. H. Muhammad In'am Esha, M. Ag, selaku dosen Wali yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, motivasi, serta pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
7. Segenap dosen UIN, khususnya dosen jurusan pendidikan pengetahuan sosial yang telah memberikan banyak ilmu.
8. Kepada keluarga besar sekolah MTs Al'Maarif 01 Singosari yaitu kepala sekolah, guru dan jajarannya hingga siswa kelas VIII MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang
9. Kepada teman-teman Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial Angkatan 2018 yang menemani dalam proses perkuliaan.
10. Kepada teman-teman Kos Griya Bathari, yang telah memberikan dukungan, Saling support selama menempuh pendidikan dikota malang, dan juga yang telah membantu dalam penyusunan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Kepada teman-teman seperjuangan, yang telah berjuang, memberikan dukungan, Saling support selama menempuh pendidikan dikota malang, dan juga yang telah membantu dalam penyusunan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan hati terbuka peneliti meminta kritik, saran dan koreksi yang bersifat membangun sebagai masukan dan perbaikan dalam

menyelesaikan karya ilmiah selanjutnya. Penulis mohon maaf jika terdapat penulisan, kosa kata, atau hal lain yang tidak sesuai dengan harapan pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca atau pihak pada umumnya

Malang, 13 Juni 2025

Penulis

Aldi Auliyak

18130072

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------|
| LEMBAR SAMPUL | |
| LEMBAR LOGO | |
| LEMBAR PENGAJUAN | |
| LEMBAR PERSETUJUAN | |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | |
| LEMBAR MOTTO | |
| PEDOMAN TRANSKITERASI ARAB LATIN | |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xviii |
| ABSTRAK..... | xix |
| ABSTRACT..... | xx |
| ملخص..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Konteks Penelitian..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| E. Manfaat penelitian..... | 7 |
| F. Orisinalitas Penelitian..... | 8 |
| G. Definisi istilah..... | 14 |
| H. Sistematika Penulisan..... | 14 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 16 |

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| A. Kajian Teori..... | 16 |
| B. Perspektif Teori dalam Islam..... | 32 |
| C. Kerangka Berpikir | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 35 |
| B. Lokasi Penelitian | 36 |
| C. Subjek Penelitian | 36 |
| D. Data dan Sumber Data..... | 37 |
| E. Instrument Penelitian..... | 38 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 38 |
| G. Pengecekan Keabsahan Data..... | 40 |
| H. Teknik Analisis Data | 41 |
| I. Prosedur Penelitian | 42 |
| BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN | 44 |
| A. Paparan Data..... | 44 |
| B. Hasil Penelitian..... | 46 |
| BAB V PEMBAHASAN | 53 |
| A. Tingkat Kecanduan Game Online | 53 |
| B. Motivasi Belajar | 56 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| C. Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar | 58 |
| BAB VI PENUTUP..... | 60 |
| A. Kesimpulan..... | 60 |
| B. Saran..... | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 62 |
| LAMPIRAN | 67 |
| BIODATA PENULIS..... | 86 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian | 12 |
| Tabel 1.2 Tabel Pedoman Wawancara | 39 |
| Tabel 1.3 Lampiran Wawancara dengan Guru IPS Kelas VIII | 73 |
| Tabel 1.4 Lampiran Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas VIII | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Game PUBG | 20 |
| Gambar 1.2 Game Mobile Legend | 20 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 surat perizinan dari FITK..... | 67 |
| Lampiran 2 bukti konsultasi | 68 |
| Lampiran 3 dokumentasi peneliti | 69 |
| Lampiran 4 pedoman wawancara..... | 73 |
| Lampiran 5 biodata..... | 86 |

ABSTRAK

Auliyak, Aldi. 2025. *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang*. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Imam Wahyu Hidayat, M.Pdi.

Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi seseorang yang mengalami ketergantungan berlebihan terhadap game online, hingga mengganggu kehidupan sehari-hari, seperti lupa belajar dan mengganggu kesehatan. Ajang kompetitif dan komunitas yang memperkenalkan game mereka menjadikan daya tarik untuk bermain *game online*. Selain itu penggunaan *game online* juga memiliki dampak. Beberapa siswa MTs Al'Maarif 01 Singosari juga terdapat siswa yang bermain *game online*. Siswa yang bermain *game online* yang cukup lama akan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *game online* sehinggaini akan berdampak negatif dan positif pada kegiatan belajar mereka seperti dampak negatif malas belajar, mengantuk dikelas, selain itu dampak positif siswa menumbuhkan minat bahasa Inggris dan melatih kekompakan dengan teman.

Penelitian ini dilakukan di MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang (2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang (3) Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dokumentasi, observasi dan wawancara. Sample dalam penelitian ini berjumlah 10 terdiri dari siswa kelas VIII MTs Al'Maarif 01 Singosari.

Hasil penelitian ini adalah mengungkapkan tingkat kecanduan siswa terhadap *gameonline* yang tergolong pada level sedang dikarenakan mereka masih mau untuk belajar. Motivasi belajar siswa MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang, beberapa siswa masih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar mereka yaitu lupa waktu, lupa mengerjakan tugas sekolah, dan kurang menjaga kesehatan.

Kata-kata kunci: Kecanduan, Motivasi, Dampak Kecanduan *Game online*

ABSTRACT

Auliyak, Aldi. 2025. The Impact Online Game Addiction on the Learning Motivation of Class VIII Students MTs Al'Maarif 01 Singosari, Malang Regency. Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim Stage Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Imam Wahyu Hidayat, M.Pdi.

Key words: Addiction, Motivation, Impact of Online Game Addiction

Online game addiction is a condition where someone experiences excessive dependence on online games, to the point of disrupting daily life, such as forgetting to study and disrupting health. Competitive events and communities that introduce their games make it attractive to play online games. Moreover, the user's also has an impact. Some students of MTs Al'Maarif 01 Singosari also have students who play online games. Students who play online games for a long time will have a high interest in online games so that this will have a negative and positive impact on their learning activities such as the negative impact of being lazy to study, sleepy in class, futhermore, online game has positive impact of students growing interest in English and practicing togetherness with friends.

This research was conducted at MTs Al'Maarif 01 Singosari, Malang Regency. The purpose of this study was (1) To identify the level of online game addiction is in class VIII students at MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Malang Regency (2) To determine the learning motivation of class VIII students at MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Malang Regency (3) To determine the impact of online games on the learning motivation of class VIII students at MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Malang Regency. Data collection used a qualitative approach with documentation, observation and interview methods. The sample in this study amounted to 10 student of class VIII MTs Al'Maarif 01 Singosari, Malang.

The results of this study reveal the level of student addiction to online games which is classified as moderate because they still want to learn. The learning motivation of student MTs Al'Maarif 01 Singosari, Malang Regency, some students are still enthusiastic in carrying out learning and submitting assignments on time. The impact of online game addiction on their learning motivation is forgetting time, forgetting to do schoolwork, and not maintaining health.

مخلص البحث

أولياك، ألدی. ٢٠٢٥. تأثير إدمان ألعاب الإنترنت على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري، مالانج. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: إمام وحي هداية، الماجستير الإسلامي.

الكلمات الأساسية: الإدمان، الدافع، تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية

إدمان الألعاب الإلكترونية هو حالة يعتمد فيها الشخص بشكل مفرط على الألعاب الإلكترونية، لدرجة تعطيل الحياة اليومية، مثل نسيان الدراسة وإحداث اضطراب في الصحة. إن الأحداث التنافسية والمجتمعات التي تقدم ألعابها تجعل من ممارسة الألعاب الإلكترونية أمرًا جذابًا. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الألعاب الإلكترونية له تأثير أيضًا. لدى بعض طلاب المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري الطلاب يلعبون الألعاب الإلكترونية. سيكون لدى الطلاب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة لدى اهتمام كبير بالألعاب الإلكترونية، مما سيكون له تأثير سلبي وإيجابي على أنشطتهم التعليمية مثل التأثير السلبي للكسل عن الدراسة والنعاس في الفصل، بالإضافة إلى التأثير الإيجابي لاهتمام الطلاب المتزايد بلغة الإنجليزية وممارسة الترابط مع الأصدقاء.

هذا البحث تكون في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري،

مالانج. كان الغرض من هذه الدراسة هو (١) تحديد إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري، مالانج (٢) تحديد دافع التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري، مالانج (٣) تحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على دافع التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري، مالانج. استخدم جمع البيانات نهجًا نوعيًا مع أساليب التوثيق والملاحظة والمقابلة. بلغت العينة في

هذه الدراسة تتكوّن على عشرة الطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري، مالانج.

كشفت نتائج هذه الدراسة عن مستوى إيمان الطلاب على الألعاب الإلكترونية، والذي يُصنّف بأنه متوسط، نظرًا لرغبتهم المستمرة في التعلم. وفيما يتعلق بدافعية التعلم لدى طلاب المدرسة المتوسطة الاهلية المعارف الواحدة سينغوساري مالانج، لا يزال بعضهم متحمسًا للتعلم وتسليم الواجبات في الوقت المحدد. ويتمثل تأثير إيمان الألعاب الإلكترونية على دافعية التعلم لديهم في نسيان الوقت، ونسيان أداء الواجبات المدرسية، وضعف الصحة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin menuntun tentu mempengaruhi aspek kehidupan manusia, ilmu pekerjaan, pendidikan dan hiburan.¹ Setiap orang di planet ini perlu tahu lebih banyak tentang teknologi saat ini. Anda dapat menjelajahi semua informasi melalui teknologi. Teknologi seperti *Handphone* telah mengalami pengembangan yang sangat baik dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, tidak hanya sebagai SMS dan telepon, tetapi juga sebagai multimedia untuk media sosial, youtube, dan game

Salah satu aspek yang mengikuti pengembangan kemajuan teknologi adalah pengembangan game computer dan audiovisual, yaitu *game online*. Contohnya adalah *game online*.² Sejak Covid-19 atau sekitar 2019/2020, *game online* telah memasuki baik di kota besar dan area kecil seperti pedesaan. *Game Online* adalah game masa kini yang telah tren hingga hari ini.

Masalah berkaitan dengan menggunakan *game online* telah menarik yang begitu banyak peminat dari komunitas sehingga membuat *game online* banyak yang tau dan mudah diakses.³ *Game online* telah menjadi akrab bagi orang-orang, terutama remaja. Ini didukung oleh banyak kelompok,

¹ Muhamad Danuri, "Perkembangan Dan Tranformasi Teknologi Digital," *Infokam* 2, no. 15 (2019): 116–123.

² Angela, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir," *eJournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2013): 532–544.

³ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Jurnal Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.

kompetisi, dan banyak jenis *game online* yang dapat Anda mainkan. Penggemar *game online* bervariasi dari anak ke anak.

Selanjutnya, evaluasi *game online* yang dibantu oleh pemerintah daerah seperti *e-sports* dengan game kompetitif nasional dan internasional yang menarik. Selain itu, ulasan *game online* mendukung pemerintah daerah seperti esports dengan permainan kompetitif yang menarik baik secara nasional maupun internasional. Dalam kompetisi pertandingan *Battle Royale* seperti *PUBG Mobile Global Championship* (PMGC) akan bersaing dengan gelar Kejuaraan Dunia, mengundang tim *esports* terbaik dari berbagai negara. *PUBG Mobile* populer di Asia, terutama Indonesia, dan akan menjadi salah satu game paling populer di turnamen lokal dan internasional. Ada juga kompetisi MOBA seperti *Mobile Legends*, yaitu *Mobile Legend Professional League Indonesia* (MPL), dan Kompetisi Seluler Global (Seri M). Kompetisi *Free Fire* di Indonesia dan global termasuk beberapa turnamen, termasuk *Free Fire World Series* (FFWS), *Free Fire Master League* (FFML), dan *Free Continental Series* (FFCS). Kompetisi diikuti oleh dunia *Free Fire*, tim esports terbaik di dunia.⁴

Kaum muda adalah sebagian besar kelompok umur yang memiliki masalah dengan *game online*.⁵ Mereka sangat dominan, jadi pemain online harus lebih berhati-hati di kalangan remaja untuk tidak bergantung pada kinerja. Pubertas adalah masa transisi, Individu melewati fase perubahan dalam aspek tubuh, perasaan, dan pola pikir yang berpotensi menimbulkan

⁴ Muhammad Reza Aziz Prasetya and Habibi Hadi Wijaya, "Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia," *Journal of Sport Science And Physical Education* 2, no. 2 (2021): 18–27.

⁵ Ibid.

tekanan secara psikologis emosional. Perubahan sikap di antara kaum muda ini memudahkan dipengaruhi oleh zaman.

Game online dampaknya tidak hanya terasa dalam kehidupan sosial para pemain, tetapi juga dapat menimbulkan pengaruh psikologis apabila durasi bermain berlangsung terlalu lama. Bahkan anak -anak yang terobsesi dengan permainan sering terus bermain dengan bermain batang dari sekolah. Sulit untuk berkonsentrasi pada penelitian, pekerjaan, atau menghindari pekerjaan. Itu membuat seseorang terlalu focus ke game dan tidak membuat mereka terlalu khawatir tentang apa yang ada di sekitarnya. Membenarkan melakukan sesuatu untuk bermain game.⁶

Game online itu sendiri juga memiliki efek positif. Pemain game biasanya terbiasa berpikir dan menganalisis kasus tertentu dan menentukan strategi yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk lebih fokus pada sesuatu. *Game online* juga berlatih memaksimalkan kinerja otak untuk digunakan untuk mempromosikan kemampuan, mengembangkan strategi dan membuat keputusan, memastikan makanan ringan dengan cepat memperoleh kerja tim dan keterampilan bahasa.⁷ Pengenalan bioma hutan yang berbeda, seperti simulator kehidupan pada simulasi kehidupan di mana pemain bertahan hidup. Namun, itu juga harus dipertimbangkan bahwa semua jenis game akan memengaruhi keunggulannya sendiri dan bahwa pemain tidak akan memainkan *game online* yang berlebihan.

⁶ Romadhon Egi Dwi Cahyo, "Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), [http://digilib.uinsa.ac.id/30075/1/Romadhon Egi Dwi Cahyo_B05213021.pdf](http://digilib.uinsa.ac.id/30075/1/Romadhon%20Egi%20Dwi%20Cahyo_B05213021.pdf).

⁷ Yusufri Zentrato and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 139–148.

Ada dampak positif untuk bermain *game online*, tetapi Anda perlu mempertimbangkan diri Anda sehingga *game online* tidak memengaruhi aktivitas belajar Anda. Terobsesi dengan *game online* memiliki dampak negatif, terutama dalam istilah akademik.⁸ Hal tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran, maka dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran yang dipahami, yang dapat merusak motivasi belajar siswa. Semua proses pembelajaran perlu direncanakan, diimplementasikan, dan dipantau untuk memastikan mereka dilakukan secara efisien. Jika seseorang bermain terlalu banyak *game online*, ini akan memengaruhi motivasi siswa.⁹ Ini dapat kita lihat dari motivasi yang baik dari pembelajaran dan kinerja siswa, dan perspektif kognitif.

Kata "kecanduan" biasanya digunakan untuk menggambarkan perilaku yang berlebihan. Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang sangat terikat secara fisik maupun psikologis untuk melakukan suatu hal dan mengalami perasaan tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak dapat dipenuhi. Menurut pemahaman sebelumnya, kecanduan game online adalah ketika seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat untuk bermain game online dan tidak bisa lepas dari kebiasaan tersebut.

MTS Al-Ma'arif 01 Kabupaten Singosari Malang, berdasarkan pengamatan pertama penulis pada Kelas VIII terdapat 10 siswa memiliki masalah dengan motivasi untuk belajar. Menurut mereka, lebih baik menghabiskan waktu untuk bermain game daripada mempelajari materi yang

⁸ Ibid.

⁹ B Hamzah Uno, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, I. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), <https://books.google.co.id/books?id=wqtsEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

diajarkan di sekolah. Beberapa siswa merasa sulit untuk menjawab pertanyaan dari guru selama ujian harian yang tiba-tiba. Ada banyak permainan yang membuat mereka kecanduan, dan itu berdampak mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, mereka juga dapat bertindak sewenang-wenang tanpa memikirkan akibatnya. Pada dasarnya, *game online* dapat memengaruhi motivasi siswa dan memungkinkan mereka untuk berlatih kekompakkan dengan teman.

Indikator Kecanduan *Game Online* Menurut Griffiths dan Davies mengemukakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *game online* antara lain:¹⁰ 1) *Salience* (Merasa begitu berarti), 2) *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), 3) *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), 4) *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada *game online* saja) 5) *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain *game online*), 6) *Relaps* (Selalu ingin memainkan *game online*). Pada hal ini, para remaja maupun siswa sering mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan *game online*. Jadi tingkat kecanduan mereka termasuk tingkat kecanduan level sedang, karena mereka masih mau belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu, meskipun ada beberapa yang beralasan tidak mengerjakannya tepat waktu.

Peneliti berminat menyelidiki sejauh mana kecanduan permainan daring memengaruhi motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang. Penelitian ini bertujuan menggambarkan besarnya pengaruh, baik yang bersifat positif maupun negatif, dari aktivitas bermain *game online* terhadap semangat belajar peserta didik. Menurut hasil

¹⁰ Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press

pengamatan, *game online* dirancang sedemikian rupa untuk memikat pemain agar terus terlibat dalam permainan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian berfokus pada :

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang?
3. Bagaimana dampak tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang?

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada penggunaan *game online*, lamanya waktu bermain, jadwal belajar, serta pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi seberapa tinggi tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang
3. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa

kelas VIII di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari Kabupaten Malang

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan di bidang pendidikan guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya terkait pengaruh permainan daring terhadap siswa.

2. Manfaat praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti untuk membangun kompetensi pengetahuan dan menjadi sumber evaluasi untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang. serta pemahaman para pendidik tentang bagaimana bermain game online memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Diharapkan bahwa hasil penelitian akan menjadi sumber informasi bagi guru dan orang tua untuk melacak pertumbuhan dan perkembangan siswa dan remaja di sekolah. Misalnya, mereka dapat menggunakan data untuk evaluasi dampak game online pada pembelajaran dan menjadi tolak ukur keberhasilan sekolah dalam mendidik anak. Bagi universitas, yaitu untuk meningkatkan kemajuan dalam bidang keilmuan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk pemikiran dari hasil penelitian.

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai persamaan, perbedaan, serta fokus kajian antara penelitian yang sedang

dilakukan dengan studi-studi sebelumnya. Penjelasan ini bertujuan untuk menghindari terjadinya duplikasi penelitian. Dengan membahas aspek orisinalitas, perbedaan yang dimiliki oleh penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu dapat diungkap secara jelas.

1. AJI PRASETYO ET. AL, (2023) “Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” Universitas Muria Kudus. Adanya 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa apabila memainkan secara berlebihan dan prestasi akan menurun akibat motivasi siswa terhadap pembelajaran yang menurun. Dan yang kedua tentang solusi untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Antara lain yaitu dari guru yang menjadi media pembelajaran, guru harus membuat lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimall. Selanjutnya orang tua harus tau akan apa yang diinginkan oleh anaknya, memberikan perhatian yang lebih baik pada anak seperti lebih mengajak anak untuk *quality time* bersama sama tanpa melihat *handphone*.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dampak *game online*. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini objeknya di siswa mts kelas VII dan penelitian ini pembahasan motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus efek problem, hasil belajar/prestasinya dan solusi terhadap permasalahan *game online*.

2. AN Farihah (2021) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh kecanduan

game online terhadap motivasi belajar siswa MI Ta'alamul huda” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Ada 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila mereka kecanduan memainkan *Game online* secara berlebihan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran juga akan menurun. Dan yang kedua tentang solusi dari alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Antara lain yaitu dari guru yang menjadi medan arus pembelajaran, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, berilah perhatian yang lebih baik pada anak seperti mengajak anak untuk bertamasya bersama dan mengajak bermain di luar rumah.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dampak/pengaruh *game online*. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini objeknya di siswa mts kelas VII dan penelitian ini pembahasan motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus efek problem dan solusi terhadap permasalahan *game online*.

3. Feby Kurnia Wijaya ET. AL (2024) “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)” Universitas PGRI Jambi. Ada 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa apabila mereka kecanduan memainkan *Game online* secara berlebihan dan konsentrasi belajar dalam pembelajaran juga akan menurun. Dan yang

kedua tentang solusi dari alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Antara lain yaitu dari guru yang harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, misalnya berilah perhatian yang lebih baik pada anak dengan cara mengajak anak untuk bertamasya bersama dan mengajak bermain di luar rumah.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dampak/pengaruh *game online* dan sama-sama dari jenjang SMP. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada pembahasan tentang motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus efek problem terhadap konsentrasi dan perilaku siswa yang kecanduan *game online*.

4. Diah Yupita Sari (2022) “Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang” Institut Agama Islam Negeri Curup. Ada 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* berpengaruh terhadap sikap social peserta didik apabila mereka kecanduan memainkan *Game online* secara berlebihan sikap social mereka juga akan menurun. Dan yang kedua tentang solusi dari alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Antara lain yaitu dari peserta didik sendiri yang harus mampu menjaga dirinya agar tidak berlebihan dalam bermain game. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, misalnya berilah perhatian yang lebih baik pada anak dengan cara mengajak anak untuk bertamasya bersama dan mengajak bermain di luar rumah.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan

dampak/pengaruh *game online*. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada pembahasan tentang motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus pada sikap social siswa yang kecanduan *game online*.

5. Ahmad Rizki Saputra (2024) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 01 Pringsewu Timur” Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Ada 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila mereka kecanduan memainkan *Game online* secara berlebihan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran juga akan menurun. Dan yang kedua tentang solusi dari alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Antara lain yaitu dari guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, berilah perhatian yang lebih baik pada anak seperti mengajak anak untuk bertamasya bersama dan mengajak bermain di luar rumah agar mereka tidak merasa jenuh hingga mereka mengambil dan memainkan game mereka.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dampak/pengaruh *game online*. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini objeknya di siswa mts kelas VII dan penelitian ini pembahasan motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus efek problem dan solusi terhadap permasalahan *game online*.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Tahun Penelitian Judul, dan Bentuk Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | AJI PRASETYO ET. AL, (2023) “Dampak Permainan <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” Universitas Muria Kudus. | Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pengaruh atau dampak <i>game online</i> terhadap siswa. | Lokasi, objek penelitian yang diambil, penelitian terdahulu objeknya siswa SD | Penelitian ini berfokus pada permasalahan dan dampak <i>game online</i> terhadap prestasi belajar, serta bertujuan memberikan motivasi bagi siswa yang kecanduan game, guru, dan orang tua. |
| 2. | AN Fariyah (2021) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh kecanduan <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa MI Ta’alamul Huda” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta | Merumuskan masalah yang berkaitan dengan pengaruh atau dampak <i>game online</i> terhadap siswa. | Lokasi, objek penelitian yang diambil, penelitian terdahulu objeknya siswa SD | Penelitian ini berfokus pada permasalahan dan dampak <i>game online</i> terhadap prestasi belajar, serta bertujuan memberikan motivasi bagi siswa yang kecanduan game, guru, dan orang tua. |
| 3. | Feby Kurnia Wijaya ET. AL (2024) “Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)” Universitas PGRI Jambi. | Mengangkat permasalahan yang muncul serta membahas dampak <i>game online</i> terhadap proses pembelajaran siswa. | Lokasi dan objek kedua penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama dilakukan di tingkat SMP, dengan fokus utama penelitian hanya pada konsentrasi belajar siswa. | Penelitian ini difokuskan pada siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> dan dampaknya terhadap tingkat konsentrasi dalam belajar. |

| No | Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul, dan Bentuk Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | Diah Yupita Sari (2022) “Pengaruh Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang” Institut Agama Islam Negeri Curup. | Mengangkat permasalahan dan membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap sikap social siswa. | Lokasi, objek penelitian yang diambil, penelitian terdahulu objeknya siswa SD | Penelitian ini berfokus terhadap siswa yang mengalami kecanduan dan berdampak pada sikap social siswa. |
| 5. | Ahmad Rizki Saputra (2024) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 01 Pringsewu Timur” Universitas Muhammadiyah Pringsewu. | Mengangkat permasalahan tentang pengaruh/ dampak <i>game online</i> terhadap siswa. | Lokasi, objek penelitian yang diambil, penelitian terdahulu objeknya siswa SD. | Penelitian ini memusatkan perhatian pada permasalahan dan dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar, serta bertujuan memberikan solusi bagi siswa yang kecanduan <i>game</i> , guru, dan orang tua. |

Berdasarkan penjelasan asli dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu membahas pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan utama terletak pada lokasi dan subjek yang diteliti. Selain itu, tujuan masing-masing penelitian juga berbeda; penelitian ini fokus untuk menggambarkan dampak *game online* di MTs Al-Ma’arif 01 Singosari, Kabupaten Malang, sementara penelitian sebelumnya memiliki berbagai tujuan yang beragam. Secara keseluruhan, hasil dari kelima penelitian terdahulu lebih menekankan pada usaha meningkatkan hasil belajar dan mengkaji dampak *game online*.

G. Definisi Istilah

Dalam buku pedoman karya ilmiah, definisi istilah merujuk pada suatu istilah yang ditetapkan berdasarkan karakteristik tertentu sebagai acuan atau aspek yang diamati. Secara implisit, definisi ini juga berperan dalam menentukan alat pengumpulan data yang tepat untuk digunakan.

1. Tingkat kecanduan Game Online di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang merupakan tingkat kecanduan dalam level sedang, dikarenakan banyak siswa yang mengerjakan tugas dari guru tepat waktu dan ada beberapa yang tidak mengerjakan tugas tepat waktu.
2. Motivasi belajar mencakup perilaku serta berbagai faktor yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Dampak pada motivasi belajar adalah istilah yang dipakai untuk menjelaskan konsekuensi atau hasil lanjutan dari pelaksanaan pengawasan internal yang berpengaruh terhadap motivasi belajar yang mereka miliki.

H. Sistematika Penulisan

Dalam suatu penelitian, agar diperoleh gambaran dan pemahaman yang menyeluruh, dibutuhkan penyusunan pembahasan yang terorganisir dengan rapi dan mudah dimengerti, sebagaimana dijelaskan dalam sistematika pembahasan berikut ini:

BAB I : Pendahuluan mencakup latar belakang penelitian, fokus yang diteliti, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, keaslian penelitian, definisi istilah, serta uraian pembahasan.

BAB II : Bab ini membahas tentang Kajian teori yang mencakup perspektif teoritis dan perspektif dalam islam yang meliputi penjelasan atau

landasan teoritis dari masalah yang diteliti, terdapat juga kerangka berfikir terkait teori yang digunakan untuk melakukan penelitian.

BAB III : Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Pembahasan mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi serta subjek yang diteliti, jenis data dan sumbernya, alat atau instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, cara memverifikasi keabsahan data, teknik analisis data, serta tahapan prosedur dalam pengumpulan data.

BAB IV : Berisi paparan data dan temuan penelitian yang disajikan dengan deskripsi mengenai gambaran umum konteks penelitian, paparan data penelitian, dan hasil penelitian.

BAB V : Berisi pembahasan hasil penelitian yang didalamnya terdapat jawaban atas masalah penelitian dan interpretasi hasil penelitian.

BAB VI : Berisi kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

a. *Pengertian Game Online*

Adams dan Rollings, *game online* adalah game di mana banyak pemain dapat mengakses game menggunakan mesin yang mereka gunakan dan menggunakan jaringan internet.¹¹ *Game online* adalah *game* yang terdiri dari beberapa genre dengan aturan dan level spesifik. Semua genre dari *game online* tersebut sudah pasti dimainkan oleh para remaja, baik berupa *game online* maupun game offline.

Burhan, *Game Online* yaitu permainan yang dimainkan oleh multipemain di internet. *Game online* memiliki dua perangkat penting yang perlu Anda terobsesi dengan: perangkat elektronik yang terhubung ke internet.¹² Game tidak hanya terbatas pada produk elektronik saja. *Game online* memungkinkan banyak pemain untuk bermain bersama dengan berbagai aturan, karena layanan permainan tersebut disediakan secara daring dan dapat diakses langsung melalui situs *web Play*.

Game online merupakan jenis permainan yang terhubung dengan jaringan internet, memungkinkan setiap individu untuk ikut

¹¹ Teuku Romy and Syahputra, "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja, Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 1 (2018): 25–37.

¹² Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo Utomo, *Jangan Suka Main Game Online Pengaruh Dan Tindakan Pencegahan*, I. (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false.

serta dan mengaksesnya secara bebas. Permainan ini tidak membedakan latar belakang anak, termasuk status orang tuanya. Menurut Elmirasari, *game online* adalah permainan yang dijalankan melalui koneksi internet dengan memanfaatkan jaringan komputer."¹³ Orang-orang yang mengandalkan *game online* akan terasa bahagia, puas diri dan bersemangat ketika mereka menggunakannya. Pecandu *game online* merasa gelisah dan tidak nyaman saat tidak bermain.

Berdasarkan pemahaman *game online*, kita dapat menyimpulkan bahwa *game online* adalah game yang terhubung ke jaringan internet seperti perangkat laptop elektronik, ponsel, komputer, platform situs web, aplikasi *game online*, dll. Oleh karena itu, Agar seseorang dapat memainkan *game online*, perangkat yang digunakan harus terhubung terlebih dahulu ke jaringan internet. *Game online* dapat dipindahkan sesuai dengan instruksi dan keinginan pemain. Dalam *game online*, pemain berjuang untuk sorotan yang dapat ditentukan sebagai pemain yang akan kalah atau menang.

b. Langkah-langkah Bermain Game Online

Sebelum Anda dapat mengakses *game online*, Anda perlu memperhatikan langkah-langkah dasar saat memainkan game online. Langkah-langkah dasar memainkan *game online*:¹⁴

1. Persiapan Perangkat:

¹³ Yuni Erma Ermawati, Erdhita Oktrifianty, and Imam Muttaqijn, "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membimbing Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2022): 76–85.

¹⁴ Yendrizal Jafri, Sinta Rahma Yuni, and Yuli Permata Sari, "Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, no. 1 (2018): 1–19, <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.

Pastikan perangkat Anda memenuhi spesifikasi minimum *game* yang Anda mainkan. Perangkat yang tidak memenuhi spesifikasi dapat menyebabkan hang, gangguan penglihatan, dan pengurangan pengalaman bermain game.

2. Koneksi Internet:

Pilih penyedia internet terpercaya dan pastikan koneksi rumah Anda tidak terganggu oleh perangkat lain.

3. Pilih game yang sesuai:

Pilih game yang ingin dimainkan dan keterampilan Anda.

4. Memahami aturan dan mekanisme:

Dengan mempelajari aturan dan mekanisme permainan untuk pengalaman bermain game yang lebih menyenangkan.

5. Mulailah dengan langkah-langkah dasar:

Tidak boleh mencoba tingkat apa pun yang terlalu sulit atau rumit.

6. Masuk ke komunitas:

Bergabunglah dengan komunitas pemain *game online* untuk mendapatkan tips, trik, dan informasi dari pemain berpengalaman.

7. Pengaturan Waktu:

Jangan lupa untuk mengelola waktu Anda.

8. Istirahat:

Istirahatlah secara teratur saat bermain game untuk menghindari kelelahan fisik dan mental.

9. Menjaga kesehatan:

Perhatikan posisi tubuh Anda saat bermain.

10. Jangan serius:

Ikuti prosedur ini untuk memainkan *game online* dan menciptakan pengalaman bermain game yang lebih nyaman. Jika tidak dikenali dan dipelajari terlebih dahulu, kami akan disugahi game dan menjadi tertarik dengan fitur-fitur menarik lainnya dari permainan.

c. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki banyak sekali jenis, mulai dari yang sederhana hingga game yang menampilkan grafis canggih dan menghadirkan dunia virtual yang dapat diakses oleh banyak pemain secara bersamaan.¹⁵ berikut jenis-jenis *game online* :

1. Jenis Game berdasarkan genre. Contoh ganre tersebut yaitu:

- ✓ *First Person Shooter (FPS)* adalah jenis permainan tembak-menembak yang menggunakan karakter yang dikendalikan oleh pemain, di mana setiap karakter memiliki kemampuan menembak yang setara sehingga pertandingan menjadi lebih adil. *Game* ini dapat melibatkan banyak peserta sekaligus. Keberhasilan dalam permainan sangat bergantung pada keterampilan pemain untuk memenangkan setiap pertandingan. Biasanya, game ini menggunakan senjata yang memang ada di dunia nyata, sehingga memberikan pengalaman bermain yang

¹⁵ Diah Made Purmasari and Sabrina Amalia, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khususnya Di Kota Balikpapan," *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020): 153–167.

lebih realistis dan menantang. Contoh game *PUBG*, *FF*, *Valorant*, *Point Blank*.



Gambar 1.1 Game *PUBG*

- ✓ *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* merupakan *genre game online* yang sangat mengandalkan kerja sama tim untuk memenangkan permainannya. Dalam permainan ini, setiap tim memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower lawan, yang bisa menghancurkan tower musuh terlebih dahulu maka dia akan memenangkan permainannya. Setiap anggota tim memiliki tugas masing, seperti *mage* bertugas sebagai support dan pemberi *damage magic*, *roamer* sebagai pelindung utama tim, *fighter* sebagai pelindung lapis kedua setelah *roam*, *marksman* bertugas untuk memberikan serangan jarak jauh, atau *jungler* biasanya bertugas di area monster hutan.¹⁶



Gambar1.3 Game *ML (Mobile Legend)*

¹⁶ Gans, "Jenis-Jenis *Genre Game Online*," *Gegans*, last modified 2010, accessed April 2, 2025, <https://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>.

2. Jenis game berdasarkan cara pembayarannya

Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- ✓ *Pay Per Item*, Game dalam kategori ini umumnya dapat diunduh dan dimainkan secara gratis. Namun, pemain akan dikenakan biaya jika ingin mempercepat peningkatan level atau membeli item langka. Jenis permainan seperti ini sangat umum ditemukan di Indonesia.
- ✓ *Pay Per Play*, tipe game ini adalah pemain jika ingin memainkan *game*-maka dia harus membeli *game*-nya terlebih dahulu, baru *game*-nya dapat di-*instal* *game*-nya dan apabila pemain melakukan hal ilegal seperti *mendownload* *game* bajakan maka pemain tersebut akan diblokir oleh pihak developer game tersebut Contoh: Call of duty, Gta V online, dll.¹⁷

d. Kecanduan *Game Online*

Sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 menemukan sebuah teori permainan. Teori itu menurut Oskar Morgenstern dan John von Neumann yang dikutip oleh O. Von Neumann, J. and Morgenstern, berbunyi: “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan

¹⁷ Rahmawaty, Syamsul Bachri Talib, and Farida Aryani, “Perilaku *Game Online*, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao),” *Pinisi Journal Of Education* 1, no. 1 (2021): 1–14.

sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan¹⁸. Kim dkk juga mengemukakan bahwa *game online* merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan internet¹⁹

Sedangkan kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks perilaku berlebihan. Menurut pengertian di atas, kecanduan game online adalah suatu kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan berlebihan terhadap game online sehingga mengganggu kesehatan dan mengganggu kehidupan sehari-hari, seperti lupa belajar dan mengalami rasa tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa dipenuhi.

Indikator Kecanduan *Game Online* Menurut Griffiths dan Davies mengemukakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *game online* antara lain:²⁰

1) *Salience* (Merasa begitu berarti), orang yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan game tersebut sangat berarti dan tak dapat tergantikan dengan yang lain.

2) *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), orang yang kecanduan *game online* maka akan merasa lebih baik ketika sedang bermain *game online* dan merasa gelisah jika tidak memainkannya.

¹⁸ O. Von Neumann, J. and Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*. 3rd Edition, Princeton University Press, Princeton., 1953.

¹⁹ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* ((Jakarta: Media Kita, 2011).

²⁰ Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press

3) *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), orang yang kecanduan game online akan kehilangan sikap toleransinya dan acuh terhadap hal lain selain game online.

4) *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada *game online* saja)

5) *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain *game online*), orang yang kecanduan *game online* akan mengalami konflik dalam dirinya maupun dengan sekitarnya ketika ketergantungan game online.

6) *Relapss* (Selalu ingin memainkan *game online*), orang yang kecanduan game online akan memiliki keinginan bermain *game online* setiap waktu.

Menurut Budhi Prianto Hanni Sofia ada tiga alasan dan penyebab siswa kecanduan bermain *game online* antara lain:²¹

1) Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang ketika bermain *game online*, mereka akan merasa memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi dan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

²¹ Budhi Prianto Hanni Sofia, *Panduan Mahir Akses Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara, 2015).

3) Mengisi Waktu Luang

Game online digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan untuk menyegarkan pikiran yang penat.

Menurut Alif Harsan alasan siswa kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut.²²

1. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

2. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah *game* ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

3. Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain *game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.

4. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan gerakan setiap permainan.

²² Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* ((Jakarta: Media Kita, 2011).

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang tampak sebagai dorongan untuk menjalankan perilaku sesuai dengan keinginan atau tujuan tertentu. Intinya, motivasi merupakan faktor pendorong yang memicu seseorang melakukan suatu tindakan. Jika orang lain memotivasimu, dapat diartikan sebagai memberikan dorongan sehingga orang yang termotivasi dapat bergerak.²³ Motivasi sebagai pribadi, aktivitas, atau pengemudi dari suatu kegiatan, karena kebutuhan dan tujuan seseorang.

Learning adalah kreativitas siswa yang belajar berkonsultasi dengan pengetahuan mereka sendiri. Siswa perlu paham mengenai masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Upaya - upaya ini dilakukan oleh masing -masing individu untuk memperoleh Pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif yang dapat bermanfaat untuk masa depan mereka.

Pembelajaran adalah proses yang sebenarnya tidak terlihat karena terjadi pada pelajar. Baik dan Brophy menunjukkan bahwa pembelajaran tidak terlihat dari perilaku, tetapi proses ini terjadi secara internal untuk mempertahankan hubungan dan pengalaman baru. Hubungan dan pengalaman baru ini terdiri dalam bentuk stimulus atau respons, atau dalam bentuk stimulus atau respons.

²³ Husna Faizatul Umniah, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018), [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1562/1/SKRIPSI PDF.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1562/1/SKRIPSI%20PDF.pdf).

Pembelajaran membutuhkan lebih banyak kegiatan, kegiatan, pergerakan, dan konsentrasi pemangku kepentingan yang direalisasikan. Belajar menuntut keterlibatan aktif berupa aktivitas yang disadari, latihan berulang, serta fokus dari individu yang melakukannya.²⁴ Oleh karena itu, dalam proses belajar, seseorang menggunakan berbagai kemampuan di berbagai bidang atau ranah.²⁵ yaitu:

1. Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan mengenai pengetahuan, pemahaman seseorang untuk menganalisis sesuatu.
2. Afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan sikap, watak, emosi, respons seseorang dalam menghadapi situasi tertentu.
3. Psikomotorik adalah kemampuan yang berkaitan keterampilan fisik, dan gerak .

Berdasarkan pengertian di atas, Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi ini selalu terkait dengan kebutuhan individu, karena seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu jika mereka merasa kebutuhan tersebut penting baginya.

Menurut Hamzah B. Uno, Menurut Uno indikator motivasi ekstrinsik belajar dapat diklasifikasikan,²⁶ sebagai berikut:

- (1) Pemberian *reward* (hadiah) dalam kegiatan belajar;
- (2) Kegiatan belajar dibuat menarik agar pembelajaran tidak

²⁴ Uswatun Hasanah et al., *Psikologi Pendidikan* (Depok: Rajawali Press, 2019). Hal. 25

²⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).

²⁶ B Hamzah Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Sinar Grafika Offest, 2006). Hal. 28

membosankan;

- (3) Membuat lingkungan belajar yang kondusif;
- (4) adanya hubungan antara guru dengan siswa
- (5) adanya hubungan antara siswa dengan siswa lainnya.

Sedangkan menurut Loper dan Hodel (1989). Motivasi belajar timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

1. Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang. Motivasi ini muncul tanpa ada keterlibatan dari luar, dan biasanya dia melakukan sesuatu karena benar-benar menyukainya, merasa senang atau puas. Terdapat empat sumber motivasi intrinsik:³⁷
2. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar. Contohnya keluarga, teman, guru/dosen, kerabat, dan pasangan. Motivasi ini biasanya berbentuk seperti pujian, penghargaan, dan *reward* (hadiah). lingkungan yang baik akan membawa motivasi yang baik. Begitu juga dengan sebaliknya lingkungan yang kurang baik atau tidak baik akan membawa motivasi yang buruk juga.

Tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Membuat manusia menuju ke arah yang lebih benar,
2. Menentukan perilaku dan perbuatan manusia,
3. Mengetahui dan memfilter baik buruknya perbuatan seseorang²⁷

²⁷ Fauzan, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Tangerang: GP Press, 2017). Hal 75

Motivasi belajar sangat penting dalam mendorong seseorang mencapai tujuan yang diinginkan. Tanpa adanya motivasi, siswa biasanya merasa kurang nyaman selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, motivasi diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif.²⁸ Minimnya kesadaran terhadap motivasi belajar dalam diri siswa dapat membuat mereka enggan untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas individu yang diberikan oleh guru. Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar antara lain,²⁹ yaitu:

✓ Faktor diri sendiri

Hal ini disebabkan karena kurangnya rasa percaya akan kemampuan dirinya sendiri dan kurangnya bergaul dengan orang lain.

✓ Faktor lingkungan

Disebabkan karena Pergaulan yang tidak sehat, sehingga proses belajar akan terganggu.

✓ Faktor keluarga

Keharmonisan keluarga sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Konflik dalam keluarga menciptakan suasana yang tidak kondusif dan menimbulkan ketidaknyamanan. Selain itu, Harapan orang tua yang terlalu besar maupun terlalu rendah dapat memberikan pengaruh negatif. Jika harapan tersebut terlalu tinggi,

²⁸ Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, "Hubungan Antara Minat Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 KotaTangerang," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 47–53/.

²⁹ Ayu Setianingsih, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

anak akan merasa terbebani oleh tekanan untuk memenuhi target yang ditetapkan orang tua.

3. Dampak Kecanduan Bermain *Game Online*

a. Dampak Positif Kecanduan *Game Online*

Setiap game online menawarkan tingkat kesulitan atau level yang berbeda-beda, sehingga pemain dituntut untuk menyelesaikan tantangan dan mengalahkan musuh sebaik mungkin. Untuk memenangkan pertandingannya, yang dibutuhkan paham akan cara bermain game tersebut., strategi yang efektif, dan gameplay yang solid. Para pemain terus berlatih untuk meningkatkan kecepatan bermain, mengambil keputusan yang tepat, dan mengurangi kesalahan agar dapat meraih kemenangan dalam permainan. Keunggulan *Game Online*, terdapat beberapa dampak positif dari *game online*, di antaranya:

- ❖ *Game online* dapat membantu meningkatkan konsentrasi pemain, karena permainan ini menuntut fokus tinggi untuk meraih kemenangan dengan cepat dan mengumpulkan sebanyak mungkin poin.
- ❖ Meningkatkan kemampuan *motoric* siswa, melalui koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Dalam hal ini *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- ❖ *Game online* juga bisa membantu bahasa Inggris, karena di dalamnya terdapat dialog dan narasi yang menggunakan berbahasa Inggris. Jika pemain membaca dan berusaha memahami alur cerita, maka secara tidak langsung mereka akan belajar bahasa tersebut dan

lebih mudah menguasai permainan.

- ❖ Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, para pemain *game online* akan mencari informasi tentang komputer dan koneksi *internet* yang stabil.
- ❖ Mengembangkan imajinasi, Kemampuan berimajinasi digunakan untuk menyesuaikan berbagai situasi dalam permainan, dan imajinasi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan nyata secara baik.
- ❖ Melatih bekerjasama tim, pada *game online* ini pemain akan bekerja sama dengan rekan-rekannya (anggota dalam permainan) agar dapat meraih kemenangan dalam suatu pertandingan.

Dari sudut pandang positif, *game online* memang menawarkan berbagai manfaat bagi para penggunanya. Tetapi, selain dampak positif, *game online* juga mampu melatih berpikir dan mengasah keterampilan, serta berpikir kritis untuk menyelesaikan suatu masalah.³⁰ Meskipun memiliki banyak keuntungan ketika bermain *game online*.

b. Dampak Negatif Kecanduan *Game Online*

Adapun dampak negative yang ditimbulkan dari bermain *game online*, diantaranya:³¹

- ❖ Membuat kecanduan, karena pemain *game online* dituntut untuk

³⁰ Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini," *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (2022): 1–14.

³¹ Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informal*, hal. 120.

bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika pemain kecanduan dalam bermain *game online* maka hal tersebut akan menyita waktu pemain.

- ❖ Mendorong perilaku kejahatan, karena banyak para pemain yang menggunakan segala cara untuk membuat karakter didalam *game*-nya agar terlihat sangar. Tidak sedikit mereka menggunakan tindak kejahatan seperti mencuri uang orang tuanya, membajak akun orang lain.
- ❖ Penggunaan kata-kata kasar dan tidak sopan cukup sering terjadi di kalangan pemain *game online*, baik di Indonesia maupun mungkin di seluruh dunia, terutama saat mereka bermain di warung, kafe, atau pusat permainan.
- ❖ Menghirukan kehidupan di dunia nyata, seperti sholat, tugas kuliah, ataupun membantu orangtua.
- ❖ Pola istirahat, dan pola makan menjadi tidak teratur, sehingga akan berdampak negatif kesehatan tubuh.
- ❖ Pemborosan uang. Tidak jarang para pemain melakukan pembelian item-item secara berlebihan demi untuk mendapatkan barang yang langka didalam *game* yang mereka mainkan.

Game online mampu memberikan kesenangan bagi player yang memainkannya. Hal ini memberikan rasa candu bagi pemain untuk terus bermain *game online*. Adapun dampak yang muncul akibat kecanduan *game online* juga bisa berkaitan dengan beberapa aspek

yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademi dan aspek social mereka. Terutama pada aspek akademi, dengan adanya *game online* ini, siswa yang kecanduan *game online* motivasi belajar mereka akan menurun jika mereka terlalu asyik dengan dunia game mereka.

B. Prespektif Teori dalam Islam

Belajar merupakan sebuah kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap manusia terutama juga bagi umat islam. Dengan melakukan pembelajaran terkait ilmu pengetahuan manusia akan memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal untuk menghadapi setiap permasalahan yang ada. Apalagi dengan adanya motivasi belajar yang tinggi terhadap segala sesuatu. Dengan memiliki pengetahuan-pengetahuan tersebut manusia akan semakin tersadar tentang pentingnya belajar, melakukan kegiatan belajar akan dapat menciptakan peradaban yang sangat besar untuk kemaslahatan manusia sendiri, dikarenakan belajar akan mengembangkan potensi dalam diri manusia.

Dengan demikian, Al-Qur'an memberikan petunjuk terkait penting untuk melakukan aktivitas belajar atau motivasi belajar. Perintah belajar dan pembelajaran ditujukan dalam Surat Al Mujadalah ayat 11

بَرِّئَ أَرْهَقَ هَلَلِ الْإِنِّ نَيْنَ عَامَ هِنُوا مِنْ هَكْمَ وَالْإِنِّ نَيْنَ هَأُوهُتُوا الْإِنِّ عَمَّ
لَرَّجَت

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

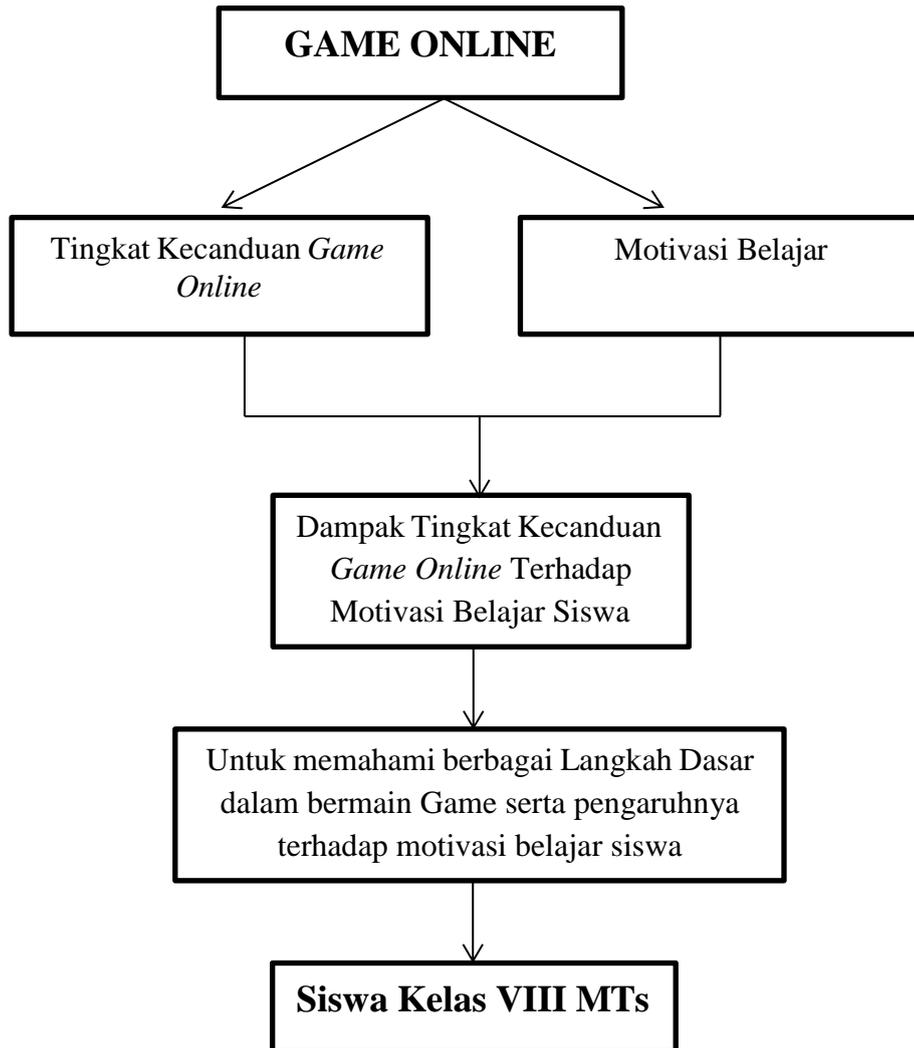
Dapat dilihat dari ayat Alquran tentang belajar atau motivasi belajar diatas bahwa manusia yang terus mencari ilmu maka derajatnya dimata Allah akan

tinggi. Oleh karena itu sebagai umat Islam penting untuk terus memelihara motivasi belajar. Hal ini menjelaskan bahwa kita harus mengasah pengetahuan kita dengan belajar terus karena orang yang terus belajar, derajatnya akan diangkat oleh Allah setinggi-tingginya. Sesudah pengetahuan diperoleh melalui pembelajaran, tugas berikutnya ialah mengajarkan pengetahuan tersebut dengan cara tetap memfungsikan potensi tersebut.³²

³² Munirah, "Petunjuk Alquran Tentang Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Lentera Pendidikan* 19, no. 1 (2016): 42–51.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi lapangan serta wawancara dengan siswa dan guru di MTs Al-Ma'arif 01 Singosari. Pendekatan ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk mengungkap secara rinci dan mendalam realitas dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Oleh karena itu, metode deskriptif digunakan dalam penerapan pendekatan kualitatif pada penelitian ini.³³ Penelitian ini berfokus pada kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Peneliti dituntut untuk dapat mengamati dan memahami secara langsung bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah tersebut.

Metode kualitatif berbeda dengan metode kuantitatif, meskipun teknik pengumpulan datanya bisa serupa, pendekatan kualitatif lebih menekankan pada data berbentuk teks dan visual, serta memiliki tahapan analisis yang khas dan bersumber dari beragam strategi penelitian. Dalam penulisan bagian metode pada proposal penelitian kualitatif, diperlukan perancangan khusus yang menggambarkan secara cermat peran peneliti dalam studi tersebut. Selain itu, digunakan daftar dan jenis sumber data tertentu, protokol yang khusus untuk merekam data, analisis dilakukan melalui beberapa tahap, serta disebutkan berbagai pendekatan yang digunakan untuk mengorganisasi dan

³³ J Moleong Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karja, 2018). Hal. 131

mendokumentasikan data yang telah diperoleh.³⁴

Pendekatan studi kasus ini, penelitian akan difokuskan pada MTS Al'Maarif 01 Singosari, Kabupaten Malang. Maka dari itu, diharapkan dapat diperoleh kesimpulan mengenai motivasi siswa dalam mengakses *game online* serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.

B. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al'Maarif 01 Singosari yang beralamat di Jalan Masjid No. 33, Desa Pangetan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: (1) banyak siswa kelas VIII di MTs Al'Maarif 01 Singosari yang aktif bermain *game online*; (2) sejumlah siswa sering mengikuti kompetisi yang berkaitan dengan *game online* sehingga durasi bermain mereka cukup tinggi, yaitu sekitar ± 6 jam per hari; dan (3) penelitian ini memperoleh dukungan dari pihak guru, karena mereka mengamati adanya dampak negatif seperti keterlambatan masuk kelas dan siswa yang tertidur di kelas akibat bermain *game online* secara berlebihan.

C. Subjek Penelitian

Peneliti memilih informan sebagai sumber data, menggali dan mengumpulkan informasi, mengevaluasi kualitas data yang diperoleh, melakukan analisis serta pengolahan data, hingga menyusun kesimpulan dalam mengkaji kajian penelitian yang ada. Peneliti turut berperan aktif dalam seluruh tahapan penelitian dengan menjalin interaksi langsung bersama siswa kelas VIII MTs Al-Ma'arif 01 Singosari, Kabupaten Malang, serta

³⁴ Jhon W Creswell, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran* (Yogyakarta: Putra Pelajar, 2016).

melibatkan pihak-pihak terkait seperti orang tua siswa dan guru sebagai subjek pendukung dalam pengumpulan data.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini di sesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Maka dari itu, peneliti membagi sumber data menjadi duabagian, antara lain:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui berbagai instrumen pengumpulan data, di mana para subjek berperan sebagai sumber utama informasi yang dibutuhkan.³⁵ sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa, guru mata pelajaran IPS, serta Wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan. Fokus penelitian ini di kelas VIII di MTS Al'Maarif 01 Singosari 8 anak untuk dijadikan bahan peneliti.

2. Data sekunder

Data yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek penelitian disebut data sekunder. Sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, arsip, dokumen pribadi dan resmi, serta informasi dari situs web termasuk dalam kategori ini. Data sekunder digunakan oleh peneliti untuk mendukung dan memperkuat informasi tentang dorongan untuk bermain game online dan dampaknya terhadap dorongan untuk belajar siswa kelas VIII di MTs Al'Maarif 01 Singosari.

³⁵ Roimanson Panjaitan, *Metodologi Penelitian* (Kupang: Jusuf Aryani Learning, 2017). Hal. 91

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Peneliti

Peneliti mengobservasi peristiwa dalam lembaga tersebut dan mewawancarai subjek yang terkait pada penelitian.

2. Catatan Lapangan (*Fieldnotes*)

untuk mencatat hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan, berisi uraian singkat mengenai wawancara dan observasi.

3. Pedoman Wawancara

Mencakup beberapa kumpulan pertanyaan yang dipersiapkan oleh peneliti untuk melaksanakan wawancara dengan subjek yang relevan dengan focus penelitian. Pedoman tersebut merujuk pada fokus penelitian, bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data dan informasi selama proses wawancara.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses mengumpulkan data, instrumen yang digunakan oleh peneliti di antaranya observasi, wawancara dan dokumentasi, sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada maupun tidak langsung kepada orang yang diteliti.³⁶ Penelitian ini melibatkan pengamatan dan partisipasi langsung di kelas VIII MTs Al-Ma'arif 01 Singosari untuk

³⁶ Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020). Hal. 125

mempelajari dampak *game online* terhadap proses belajar siswa. Kemudian peneliti melanjutkan dengan teknik wawancara untuk mengetahui bagaimana *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode komunikasi verbal yang digunakan untuk menggali informasi melalui tanya jawab antara subjek dan peneliti. Teori wawancara berlaku untuk penggunaan metode ini untuk menggali data secara langsung.³⁷

Tabel 2.1 Pedoman Instrumen Wawancara

| No | Tema Wawancara | Sumber Data |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | Langkah-langkah awal yang perlu diperhatikan seelum bermain <i>game online</i> | Siswa yang bermain <i>game online</i> |
| 2 | <i>Game Online</i> sebagai Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa | Siswa yang bermain <i>game online</i> |
| 3 | Upaya guru dalam mengatasi siswa kecanduan <i>game online</i> | Guru |

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik untuk mendapatkan data pendukung yang melengkapi hasil dari observasi dan wawancara.

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang

³⁷ Zuhdi Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021). Hal. 91

didasarkan pada dokumen atau catatan yang berisi informasi tentang peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.³⁸ Penelitian ini, teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data tertulis seperti profil sekolah, visi dan misi, serta sejarah MTs Al'Maarif 01 Singosari. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumen visual berupa foto-foto, termasuk struktur organisasi sekolah dan dokumentasi kegiatan saat pengumpulan data berlangsung secara langsung di lapangan.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui uji kredibilitas data, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Tahap ini dilakukan selama satu bulan dalam penelitian tersebut hingga data yang dibutuhkan terkumpul secara lengkap.

2. Ketekunan pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pencarian konsistensi interpretasi selama satu bulan dengan melibatkan siswa dan guru di MTs Al'Maarif 01 Singosari. Peneliti mewawancarai siswa untuk menggali informasi mengenai motivasi serta dampak dari *game online* terhadap mereka, sekaligus meminta dokumen-dokumen pendukung guna memperkuat hasil temuan dalam penelitian.

³⁸ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodeologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021). Hal. 132

3. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara membandingkan dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi.³⁹Peneliti mengumpulkan informasi dari sudut pandang guru, siswa, dan keluarga terkait motivasi siswa dalam bermain game online serta dampaknya. Untuk menjaga keakuratan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi dengan memverifikasi informasi dari sumber yang sama menggunakan berbagai metode pengumpulan data. Sebagai contoh, data hasil wawancara dikonfirmasi melalui observasi dan dokumentasi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan serta mengatur data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen atau arsip lain secara terstruktur. Tujuannya adalah untuk memahami makna data yang berupa teks atau gambar melalui proses pemecahan, pengelompokan, dan penyusunan ulang data tersebut.⁴⁰ Demikian dengan adanya 3 tahapan yang menjadi rangkaian analisa proses, antara lain sebagai berikut:

1. Mereduksi Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai, langkah berikutnya adalah reduksi data, yaitu proses mengelompokkan, memfokuskan, menghapus data yang tidak relevan, serta mengatur data agar lebih terorganisir.

³⁹ Dahlia Amelia et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023). Hal. 188

⁴⁰ Ibid.

2. Penyajian Data

Menyajikan data dilakukan setelah data di reduksi, kemudian datanya disajikan dalam bentuk narasi.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan yang merupakan intisari dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan di awal.

I. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, serangkaian prosedur dilakukan secara berurutan dan sistematis agar proses penelitian berjalan dengan lancar dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Berikut adalah prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini⁴¹:

1. Tahapan pra-lapangan: menyusun rancangan untuk penelitian, memilih rencana penelitian, mengurus perizinan yang diperlukan, menilai kondisi lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.
 - a. Menentukan penelitian yang ingin dicari yaitu di MTS Al'Maarif 01 Singosari.
 - b. Mengumpulkan data serta mengidentifikasi masalah dan objek yang ingin diteliti dan menyusun rancangan penelitian.
 - c. Melakukan konsultasi dengan pembimbing mengenai pemilihan judul penelitian yang akan digunakan.

⁴¹ Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial Dan Keagamaan* (Malang: Kalimasada, 1996).

- d. Menyusun serta mengajukan proposal penelitian ke Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 - e. Mengajukan permohonan izin resmi kepada lembaga terkait yang menjadi lokasi penelitian.
2. Tahap kerja lapangan meliputi pemahaman terhadap latar belakang penelitian, persiapan diri, memasuki lokasi penelitian, serta berpartisipasi aktif sambil mengumpulkan data.
 - a. Melaksanakan wawancara di MTS Al'Maarif 01 Singosari.
 - b. Pengumpulan data langsung di lapangan subjek penelitian.
 3. Tahap analisis data meliputi proses analisis yang dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk narasi.
 - a. Tahap pengelolaan data adalah serangkaian tindakan yang dilakukan peneliti untuk mengatur dan menganalisis data yang diperoleh selama penelitian.
 - b. Menjelaskan dan memperjelas data sesuai dengan permasalahan yang diteliti.
 - c. Melakukan analisis terhadap data penelitian serta menguji keabsahan data tersebut.
 - d. Mengumpulkan hasil penelitian dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
 4. Tahapan penulisan hasil laporan penelitian.
 - a. Menyusun laporan
 - b. Revisi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTs Al'Maarif 01 Singosari

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| a. Nama Madrasah | : MTs ALMAARIF 01 SINGOSARI |
| b. NSM/NSPN | 20581318 |
| c. Status Akreditasi | : A |
| d. Alamat Madrasah | : JL. Masjid No.33 Desa Pagentan Kecamatan Singosari Kabupaten Malang |
| e. Tahun Berdiri | 1992 |
| f. Tanggal SK Operasional | : 05-04-2016 |
| g. Kepala Madrasah | : Dwi Retno Palupi, M.Pd. |

2. Visi Dan Misi Madrasah

a. Visi Madrasah

Terbentuknya insan yang beriman, bertaqwa, berilmu, berakhlakul karimah, cerdas, dan terampil, serta cinta Tanah Air dengan landasan ajaran Ahlussunnah Wal Jamaah An-Nahdliyah.

b. Misi Madrasah

- Membekali peserta didik menuju terbentuknya insan beriman, bertaqwa, berilmu serta berkualitas berwawasan Ahlussunnah Wal Jama'ah An Nahdliyah
- Mengembangkan nilai Taqwallah, akhlaqul karimah dan Ahlussunnah Wal Jama'ah An Nahdliyah
- Mengembangkan kecintaan pada ilmu pengetahuan dan teknologi,

kecerdasan, serta keterampilan

- Mengembangkan nilai-nilai sosial kemasyarakatan dan wawasan kebangsaan

3. Sejarah Singkat Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari Malang cikal bakalnya telah ada sejak sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Pada tanggal 1 juli 1959 M dipelopori oleh para kiyai dan tokoh masyarakat berdirilah Madrasah Tsanawiyah Nadhlatul Ulama dan terus berkembang hingga sekarang menjadi MTs Almaarif 01 dengan status akreditasi A yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Almaarif Singosari yang dibina oleh KH. Moh Tholhah Hasan semasa hidupnya. Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari resmi berdiri pada tanggal 1 Juli 1959, bertepatan dengan 24 Dzulhijjah 1378 Hijriah. Inisiatif pendirian madrasah ini berasal dari tokoh-tokoh penting, antara lain Bapak K.H. Achmad Noer Salim, Prof. Dr. (Hc) K.H. Muhammad Tholchah Hasan, K.H. Burhanudin Sholeh, Bapak Soekamdo, H. Ismail Zainudin, K.H. Arfat Khusairi, serta sejumlah kiai dan tokoh masyarakat lainnya.

Mulanya bernama Madrasah Tsanawiyah Nahdlotul Ulama, lembaga pendidikan ini berkembang menjadi Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01. Madrasah ini merupakan warisan berharga dari para ulama. Syukur alhamdulillah, amanah tersebut terus dijaga dengan penuh tanggung jawab oleh para guru, staf, dan pihak yayasan. Melalui kerja sama dan semangat gotong royong, mereka senantiasa berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari.

Saat ini, Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari berstatus

akreditasi A. Saat ini jumlah peserta didik lebih dari 1.000 dengan jumlah alumni lebih dari 11.000. Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari telah membukukan ratusan prestasi dan penghargaan yang membanggakan. Lembaga ini didukung oleh 65 tenaga pendidik dan kependidikan yang berkompentensi tinggi, dengan kualifikasi pendidikan mulai dari Sarjana (S1), Magister (S2), hingga Doktor (S3).

Berada di lingkungan yang dikelilingi oleh 15 pondok pesantren, sebagian besar siswa MTs Almaarif 01 Singosari juga merupakan santri aktif. Kondisi ini memberikan kontribusi besar dalam menciptakan suasana belajar yang religius, penuh sopan santun, islami, serta mencerminkan karakter Ahlussunnah Wal Jamaah An-Nahdliyah.

Tak hanya unggul dalam bidang akademik, aktivitas ekstrakurikuler di madrasah ini juga sangat dinamis dan bersemangat. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya prestasi yang berhasil diraih oleh peserta didik, khususnya dalam bidang non-eksak.

B. Hasil Penelitian

1. Tingkat Kecanduan Siswa Terhadap *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan yang terhubung dengan jaringan internet, memungkinkan setiap individu dapat mengaksesnya secara bebas. Permainan ini tidak membedakan latar belakang anak, termasuk status orang tuanya. Setiap orang bermain game memiliki strategi bermain agar mereka memenangkan permainan tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan, beberapa siswa ketika ditanya tentang langkah dasar bermain *game online*, mereka sering mengabaikan langkah-langkah tersebut hingga mereka kecanduan terhadap game. Dalam sehari para

siswa memainkan *game online* kurang lebih 5 jam sehari. Terkadang mereka lupa akan kewajiban belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Mereka tertarik terhadap *game online* dikarenakan pada game tersebut para siswa mendapat kesenangan tersendiri dan lebih percaya diri. *Game Online* juga dapat meningkatkan konsentrasi, motorik serta kemampuan bahasa Inggris mereka. Dalam game tersebut tersedia berbagai macam tampilan bahasa. Pada dasarnya, *game online* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk berlatih kekompakan dengan teman.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap 10 siswa Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari yang memberikan gambaran nyata mengenai suasana dan aktivitas pembelajaran di madrasah tersebut. refreshing serta mengisi waktu luang agar mereka tidak bosan dalam menjalankan tugas-tugas yang lainnya. Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apa yang kamu ketahui tentang *game online*?”

Nico Firmansya mengatakan, “Game online itu game dimainkan secara online dan disukai semua orang pak tidak memandang umur pak soalnya kakak saya dan om saya juga bermain mobile legend pak”. M. Reyhan Syafaata juga beranggapan bahwa “game online itu game yang terhubung dengan internet dan dimainkan bersama-sama pak”

Sebagai hasil dari wawancara, para siswa mengetahui bahwa *game online* adalah game yang dapat dimainkan oleh siapa saja yang memiliki koneksi internet. Adapun Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online*?”

Ketika melakukan wawancara, Nico Firmasyah mengatakan bahwa main sekitar 5 jam pak, kalau menang ya lanjut sampai lupa berapa jam, kalau kalah ya langsung berakhir saja. Sedangkan M. Rehan Syafaata berkata main sekitar 5 jam pak, kalau menang ya lanjut sampai lupa berapa jam, kalau kalah ya langsung berakhir saja”Naufal Dzaky juga senang bermain game tetapi durasinya sedikit “main game sekitar 2 jam aja pak, buat refreshing, habis sekolah sama habis kegiatan lain”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan para siswa, mereka dalam sehari bermain game selama 2, 3, 4 hingga 5 jam. Adapun hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apa yang menarik dari *game online* tersebut?”

Balya Muhammad “game ini menarik pak sebab disini bisa main bareng-bareng sama teman, buat melatih kekompakkan, melatih kekuatan strategi yang dirancang untuk mabar”. Dwi achmad rehan syahputra “*game* ini menarik karena bisa dipakai untuk melatih bahasa inggris saya, di game itu saya atur bahasanya menjadi bahasa inggris pak”

Pada hal-hal yang dikemukakan tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika mereka memiliki tingkat kecanduan dalam tingkat sedang. Dilihat dari konsentrasi belajar dan pengerjaan tugas mereka, mereka bisa mengendalikan untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mereka. Di samping itu, pendidik idealnya memiliki media pembelajaran yang memadai dan menarik, guna menjaga minat belajar siswa serta membantu mereka tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar peserta didik MTs Al’maarif 01 Singosari sangatlah baik ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di Sekolah. Beberapa siswa kelas 8 MTs Al’Maarif 01 Singosari sangat antusias ketika pembelajaran mulai offline. Mereka bersemangat untuk datang ke Sekolah,

mengerjakan tugas, bertemu dengan guru dan lain sebagainya. Namun ada pula beberapa peserta didik yang kurang bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena beberapa siswa kurang istirahat saat malam.

Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apakah *game online* mengganggu kegiatan belajar anda?”

Marvel aditya evan pratama “kalau asyik main game itu kadang lupa belajarnya pak, ngantuk terus tidur aja, ngerjain tugas di kelas”. Moch. nasyir almaki “belajar masih saya kerjakan pak, tugas juga saya kerjakan dulu, baru main *game*, biar tidak kepikiran tugas dan besok di sekolah tidak dihukum karena tidak mengerjakan tugas”

Berdasarkan wawancara tersebut, motivasi belajar mereka masih tetap sama bahkan ada yang lupa belajar atau ketiduran hingga ketika belajar ia selalu memikirkan *game onlinenya*. Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain *game online*?”

Marvel aditya evan pratama “lumayan terganggu sebab kalau terlalu lama belajar itu pengen cepat-cepat selesai dan pikiran saya pengen cepat-cepat main game untuk berlatih sebaik mungkin pak”. Muhammad farhan “lumayan terganggu sebab pikiran saya pengen cepat-cepat selesai belajar dan cepat-cepat main *game* lagi pak”. M. zainal rafka “lumayan terganggu sebab pikiran saya pengen cepat-cepat main *game* aja pak”

Ketika mewawancarai terdapat beberapa siswa yang bilang sangat menyenangkan waktu bermain *game* tetapi ketika pembelajaran beberapa siswa tersebut merasa sedikit bosan dan mengantuk. Hal tersebut siswa memilih mengobrol dengan temannya atau beralasan ke kamar mandi untuk menghilangkan rasa bosan di kelas. Dengan itu, guru harus membuat media

pembelajaran yang menarik siswa dan membuat mereka memahami apa yang mereka pelajari.

3. Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Beberapa siswa di MTs Al'Maarif 01 Singosari yang beberapa bermain *game online* memiliki motivasi untuk menjadi professional gamers, mereka terdorong terus bermain secara konsisten dapat menjadi pemain hebat dalam bermain *game online*, mengasah *skill* dan mengikuti berbagai kompetisi. Kompetisi tersebut terkadang ada di warung kopi serta beberapa kompetisi online di media sosial. Dengan kondisi tersebut, siswa terdorong untuk meluangkan waktunya berlatih secara rutin setiap hari, sehingga kemampuan dan keterampilan mereka dapat terus berkembang.

Selain itu siswa merasa mengantuk ketika pembelajaran di kelas, karena bermain game setelah pulang sekolah dan malamnya mengikuti kegiatan di pondok. Terkadang juga siswa lupa waktunya istirahat dan makan sampai malam. Terdapat salah satu siswa yang kerap tidak menyetorkan tugas hafalannya kepada guru. Setelah ditelusuri lebih lanjut, diketahui bahwa penyebab utamanya adalah kurangnya perhatian dari orang tua terhadap tugas dan perkembangan anak tersebut. Orang tua cenderung membiarkan anak larut dalam aktivitas hiburan seperti bermain game online, menonton film, dan sejenisnya. Akibatnya, siswa menjadi lalai terhadap tanggung jawab dan kewajibannya di sekolah.

Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apakah siswa ingin menjadi *Proplayer?*”

M. Naufal dzaky “*have fun* aja mainnya mas, biar gak bosan saat menjalankan kegiatan yang lainnya”. M. zainal rafka “ya ada pak keinginan buat jadi *proplayer*, apalagi lihat idola saya yang ikut event *RPL* terus menang dan dapat banyak hadiah, lumayan juga hadiahnya”. Nico firmansyah “pasti ada pak keinginan buat jadi *proplayer*, dulu pernah ikut kompetisi di desa, lalu menang, hadiahnya lumayan buat beli jajan, dari situ pengen jadi *proplayer* handal”

Ketika siwa ditanya hal tentang menjadi *proplayer*, mereka mengatakan jika ada yang berkeinginan menjadi *proplayer* dan ada yang tidak mampu untuk menjadi *proplayer* karena belum mampu membeli skin handal. Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya?”

Balya Muhammad “kurang makannya itu tidak pak, paling ya kurang tidur aja, karena kalau di kelas itu suka mengantuk, entah pelajarannya membosankan atau kurang tidur”. Moch. nasyir almaki “kalau makan saya kurang memperhatikan pak, karena saya susah buat makan, lebih memilih main game dan nongkrong di warung kopi atau café walaupun Cuma sebentar”

Ketika ditanya mengenai dampak terhadap kesehatan yang mereka rasakan, mereka menjawab bahwa mereka merasakan adanya kurang tidur dikarenakan mereka sering begadang. Hasil wawancara dengan siswa pertanyaan “Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain *game online*?”

Balya Muhammad “setelah bermain game saya merasa lebih percaya diri Karena kalau menang bisa bangga kepada teman yang lain pak”. Marvel aditya evan pratama “setelah main *game* saya lebih percaya diri sebab dapat berfikir strategi permainan yang ampuh untuk menakhluakkan lawan pak”. M. Naufal dzaky “setelah bermain *game* saya lebih percaya diri sebab saya mainnya bagus tapi strategi permainan saya gampang ditebak oleh lawan, mungkin saya kurang durasi bermainnya pak”

Siswa menjadi percaya diri karena merasa puas dan lebih percaya diri

setelah menyelesaikan tantangan atau memenangkan permainan. Mereka juga merasa lebih kuat ketika mereka dapat bersaing dengan pemain lain. Dengan adanya hal ini, siswa akan berfokus untuk menjadi yang terbaik dalam satu tim.

BAB V

PEMBAHASAN

A. **Tingkat Kecanduan *Game Online***

Saat ini *game online* mudah diakses oleh siapapun, Banyak *game online* multiplayer kini menyediakan fitur permainan berbasis tim, yang mampu meningkatkan keseruan serta pengalaman interaktif antar pemain. Keunggulan lainnya, *game online* jarang membuat pemain merasa bosan karena selalu menghadirkan pembaruan secara berkala. Para pengembang secara aktif memperbarui permainan dengan menambahkan fitur-fitur baru, memperbaiki bug, serta menciptakan misi-misi yang semakin variatif dan menarik. Hal ini tentu berbeda dengan *game offline*, yang umumnya memiliki pola permainan yang monoton dan kurang mengalami perubahan. Para developer *game online* terus berinovasi agar pemain merasa nyaman dan ingin terus bermain dalam waktu yang lama. Mereka menciptakan tantangan-tantangan seru serta mendorong kerja sama antar pemain dalam satu tim, sehingga menumbuhkan rasa puas saat meraih kemenangan dan memotivasi pemain untuk kembali bermain. Dengan berbagai elemen yang menarik tersebut, *game online* mampu menciptakan daya tarik tersendiri yang membuat pemain merasa betah dan lebih termotivasi untuk terus menikmati permainan.

Indikator Kecanduan *Game Online* Menurut Griffiths dan Davies mengemukakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *game online*

antara lain:⁴²

1) *Salience* (Merasa begitu berarti), orang yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan game tersebut sangat berarti dan tak dapat tergantikan dengan yang lain.

2) *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), orang yang kecanduan *game online* maka akan merasa lebih baik ketika sedang bermain *game online* dan merasa gelisah jika tidak memainkannya.

3) *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), orang yang kecanduan *game online* akan kehilangan sikap toleransinya dan acuh terhadap hal lain selain *game online*.

4) *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada *game online* saja)

5) *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain *game online*), orang yang kecanduan *game online* akan mengalami konflik dalam dirinya maupun dengan sekitarnya ketika ketergantungan *game online*.

6) *Relapss* (Selalu ingin memainkan *game online*), orang yang kecanduan *game online* akan memiliki keinginan bermain *game online* setiap waktu.

Menurut Budhi Prianto Hanni Sofia ada tiga alasan dan penyebab siswa kecanduan bermain *game online* antara lain:⁴³

⁴² Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press

⁴³ Budhi Prianto Hanni Sofia, *Panduan Mahir Akses Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara, 2015).

1) Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang ketika bermain *game online*, mereka akan merasa memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi dan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi Waktu Luang

Game online digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan untuk menyegarkan pikiran yang penat.

Menurut Alif Harsan alasan siswa kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:⁴⁴

1. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

2. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

3. Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan game ini. Pemain game atau

⁴⁴ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* ((Jakarta: Media Kita, 2011).

siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

4. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain game atau pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan gerakan setiap permainan.

Pada hal-hal yang dikemukakan tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika mereka memiliki tingkat kecanduan dalam tingkat sedang. Dilihat dari konsentrasi belajar dan pengerjaan tugas mereka, mereka bisa mengendalikan untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mereka. Selain itu, guru seharusnya memiliki media pembelajaran yang memadai dan menarik agar siswa merasa tidak bosan dan focus pada pembelajaran.

B. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang tampak sebagai dorongan untuk menjalankan perilaku sesuai dengan keinginan atau tujuan tertentu. Intinya, motivasi merupakan faktor pendorong yang memicu seseorang melakukan suatu tindakan. Jika orang lain memotivasimu, Motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Ia berperan sebagai faktor internal yang menggerakkan individu dalam melakukan suatu aktivitas, karena adanya kebutuhan yang ingin dipenuhi serta tujuan yang ingin dicapai.

Motivasi belajar sangat penting dalam mendorong seseorang mencapai tujuan yang diinginkan. Tanpa adanya motivasi, siswa biasanya merasa kurang nyaman selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, motivasi diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif.⁴⁵ Rendahnya kesadaran akan pentingnya motivasi belajar dalam diri siswa dapat menyebabkan kurangnya minat untuk belajar serta enggan menyelesaikan tugas-tugas individu yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian, Al-Qur'an memberikan petunjuk terkait penting untuk melakukan aktivitas belajar atau motivasi belajar. Perintah belajar dan pembelajaran ditujukan dalam Surat Al Mujadalah ayat 11

يَرْفَعُ أُولَٰئِكَ أَجْرَهُمْ بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ
 هَلْ أَتَىٰ عَلَىٰ آلِ زَيْنَبَ عَمَّ هُنَا مِنْ هَكْمٍ وَأَلِ زَيْنَ هَاهُنَا أَلِ عَمِّ
 دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

Ketika mereka mengikuti serangkaian kegiatan yang ada di sekolah maupun pesantren, mereka terkadang memilih untuk melanjutkan berkumpul dengan teman sebaya nya dan menikmati kesenangan mereka. Mereka tidak menghiraukan konsekuensi yang akan mereka hadapi jika mereka melanggar itu semua. Mereka juga memilih untuk mengerjakan tugas bersama-sama ketika berada di kelas. Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang

⁴⁵ Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, “Hubungan Antara Minat Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 KotaTangerang,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 47–53/.

menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kecanduan, atau kecanduan, biasanya dikaitkan dengan perilaku berlebihan. Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang sangat terikat secara fisik maupun psikologis untuk melakukan suatu hal dan mengalami perasaan tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak dapat dipenuhi. Kecanduan game online adalah ketika seseorang terjebak pada kebiasaan bermain game online yang sangat kuat dan tidak bisa lepas darinya.

Kecanduan *game online* ini marak terlihat setelah adanya pembelajaran *online (daring)*. Pada saat itu, semua pembelajaran dilakukan *daring* dan siswa menatap *handphone* sepanjang hari guna mengerjakan tugas yang dikirim oleh guru melalui *platform-platform* yang tersedia. Seketika itu, para siswa menjadi coba-coba untuk mengakses *game online* dan mereka merasa terlalu asyik dan para orang tua juga tidak melarangnya dan tidak mengawasi aktivitas mereka selama bermain *handphone*.

Para siswa yang memainkan *game online* dalam kurun waktu yang lumayan lama, hal itu berdampak pada penurunan kesehatan mereka, akibat lupa waktu makan dan kurang tidur. Selain itu juga, para siswa terkadang lupa akan kewajiban mereka yaitu membantu orang tua, beribadah dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Apabila para siswa dapat membagi waktunya dan menggunakan waktunya sebaik mungkin, maka dampak-dampak negatif tersebut tidak akan mereka alami.

Selain pada dampak-dampak negatif, kecanduan *game online* juga memiliki beberapa dampak positif dengan adanya siswa yang ingin menjadi *proplayer (professional gamers)* mungkin hal itu akan menghasilkan uang untuk menambah penghasilan mereka. Dalam *game online* ini juga mereka akan melatih kekompakkan mereka dengan sesama tim atau teman. Mereka bisa menggunakan strategi yang kuat untuk memenangkan game dan membangun solidaritas yang kuat antar tim.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game online apabila dimainkan secara berlebihan, maka berdampak terhadap motivasi belajar siswa terlebih lagi dalam segi jasmani dapat menurunkan kesehatan mata, dalam segi psikologis dapat mengakibatkan tidak dapat mengontrol emosi, dari segi waktu dapat mengakibatkan kelalaian terhadap tugas-tugas sekolah dan dari segi sosial dapat menimbulkan kurang bersosialisasi dengan orang lainnya. Hal-hal tersebut dapat menimbulkan kurangnya motivasi belajar siswa dan berdampak kepada buruknya atau menurunnya nilai di sekolah.
2. Upaya dalam mengatasi motivasi belajar siswa yang kurang di karenakan kecanduan game online ialah proses belajar mengajar harus dibuat lebih menyenangkan lagi oleh guru. Guru yang lebih berkompeten akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif sehingga proses belajar di kelas dapat menjadi optimal.

B. SARAN

Dari hasil penelitian tersebut, saran-saran yang diberikan peneliti ialah :

1. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan pengawasan terhadap siswa yang bermain game online di sekolah.

2. Bagi Masyarakat

Melakukan kegiatan yang produktif supaya remaja menjadi lebih kreatif tanpa harus bermain game online.

3. Bagi Orang Tua

Melakukan pengawasan yang lebih intensif terhadap anaknya dan tetap memberikan masukan yang positif.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *game online* dengan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuhdi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Amelia, Dahlia, Bambang Setiaji, Kadek Primadewi, Umami Habibah, Theresia Lounggina, Luisa Peny, Kiki Pratama Rajagukguk, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Angela. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir." *eJournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2013): 532–544.
- Arifin, Imron. *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial Dan Keagamaan*. Malang: Kalimasada, 1996.
- Cahyo, Romadhon Egi Dwi. "Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. [http://digilib.uinsa.ac.id/30075/1/Romadhon Egi Dwi Cahyo_B05213021.pdf](http://digilib.uinsa.ac.id/30075/1/Romadhon_Egi_Dwi_Cahyo_B05213021.pdf).
- Creswell, Jhon W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Putra Pelajar, 2016.
- Danuri, Muhamad. "Perkembangan Dan Tranformasi Teknologi Digital." *Infokam* 2, no. 15 (2019): 116–123.
- Ermawati, Yuni Erma, Erdhita Oktrifianty, and Imam Muttaqijn. "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membimbing Pembelajaran Daring Pada Masa

- Pandemi Covid-19.” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2022): 76–85.
- Fauzan. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Tangerang: GP Press, 2017.
- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. “Hubungan Antara Minat Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 KotaTangerang.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 47–53.
- Gans. “Jenis-Jenis Genre Game Online.” *Gegans*. Last modified 2010. Accessed April 2, 2025. <https://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>.
- Hadisaputra. “Strategi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini.” *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (2022): 1–14.
- Hardani, Helmina Andriani, Evi Fatmi Ustiawaty, Jumari, Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandu Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, and Hikmatul Nur Auliya. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Hasanah, Uswatun, Isti Fatonah, Haiatin Chasanatin, and Much Deinatur. *Psikologi Pendidikan*. Depok: Rajawali Press, 2019.
- Jafri, Yendrizal, Sinta Rahma Yuni, and Yuli Permata Sari. “Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, no. 1 (2018): 1–19. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo Utomo. *Jangan Suka Main Game Online Pengaruh Dan Tindakan Pencegahan*. I. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019. https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false.
- Lexy, J Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karja, 2018.
- Munirah. "Petunjuk Alquran Tentang Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Lentera Pendidikan* 19, no. 1 (2016): 42–51.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Jurnal Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
- Panjaitan, Roimanson. *Metodologi Penelitian*. Kupang: Jusuf Aryani Learning, 2017.
- Prasetya, Muhammad Reza Aziz, and Habibi Hadi Wijaya. "Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia." *Journal of Sport Science And Physical Education* 2, no. 2 (2021): 18–27.
- Purmasari, Diah Made, and Sabrina Amalia. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khususnya Di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020): 153–167.
- Rahmawaty, Syamsul Bachri Talib, and Farida Aryani. "Perilaku *Game Online*, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao)." *Pinisi Journal Of Education* 1, no. 1 (2021): 1–14.
- Romy, Teuku, and Syahputra. "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap

Perilaku Komunikasi Remaja, Banda Aceh.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 1 (2018): 25–37.

Setianingsih, Ayu. “*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Umniah, Husna Faizatul. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma’arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019.” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1562/1/SKRIPSI_PDF.pdf.

Uno, B Hamzah. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. I. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.

<https://books.google.co.id/books?id=wqtsEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

Zendrato, Yusufroni, and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 139–148.

Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press

Budhi Prianto Hanni Sofia, *Panduan Mahir Akses Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara, 2015).

Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* ((Jakarta: Media Kita, 2011).

Cindy B Freeman, '*Internet Gaming Addiction*', *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008.

LAMPIRAN

SURAT IZIN OBSERVASI


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id email fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2110/Un.03.1/TL.00.1/06/2025 05 Juni 2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala MTs AlMaarif 01 Singosari Kabupaten Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

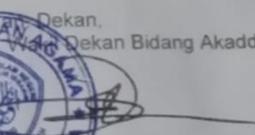
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut.

Nama : Aldi Auliyak
 NIM : 18130072
 Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
 Judul Proposal : **Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs AlMaarif 01 Singosari Kabupaten Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik

 Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002



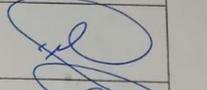
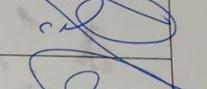
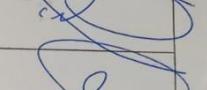
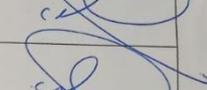
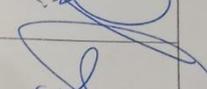
Tembusan :
 1. Ketua Program Studi PIPS
 2. Arsip

LAMPIRAN

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI KE DOSEN PEMBIMBING

BUKTI KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Aldi Auliyak
NIM : 18130072
Judul : Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Al'Maarif 01 Singosari Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

| Tanggal | Bab/Materi Konsultasi | Saran/Rekomendasi/Catatan | Paraf |
|------------------|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 Januari 2025 | BAB IV | Penelitian |  |
| 22 Januari 2025 | BAB IV | Hasil penelitian |  |
| 13 Februari 2025 | BAB IV | Hasil wawancara |  |
| 11 Maret 2025 | BAB V | teori |  |
| 15 April 2025 | BAB VI | Teori |  |
| 21 Mei 2025 | Abstrak dan cover | Abstrak bahasa arab |  |

KEGIATAN OBSERVASI DAN WAWANCARA









HALAMAN SEKOLAH MTS ALMAARIF 01 SINGOSARI



Tabel 3.1 Lampiran Wawancara dengan guru IPS Kelas VIII

Narasumber : Jumrotul Hasanah, S.Pd

Status: Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

| PERTANYAAN | JAWABAN |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Apakah bu zumrotul tau tentang <i>game online</i> ? Bagaimana pendapat ibu mengenai siswa yang bermain <i>game online</i> ? | Menurut saya, <i>game online</i> itu <i>game</i> yang dimainkan di Handphone dan menggunakan paket data. Siswa menggunakan <i>game online</i> itu wajar saja, supaya mereka tidak bosan dan jenuh, tetapi jangan terlalu sering bermain dan tidak boleh lupa kewajibannya sebagai anak, santri, dan siswa. |
| Bagaimanakah tingkat motivasi siswa ketika proses pembelajaran bu? | Alhamdulillah sangat termotivasi dan semangat dalam belajar, mereka sangat antusias dan mempunyai semangat yang tinggi untuk melaksanakan pembelajaran di Sekolah |
| Apakah semua siswa selalu bersemangat ketika belajar bu? | Iya sebagian besar bersemangat tergantung dengan kondisi pribadi mereka dan gurunya. Jika gurunya semangat maka mereka juga ikut semangat belajar. Namun ada juga beberapa anak yang tidak bersemangat belajar disebabkan karena ada masalah di rumah seperti dimarahi oleh orang tuanya sehingga ketika pembelajaran mereka tidak semangat. |
| Apakah siswa selalu aktif bertanya kepada bu zumrotul tentang hal yang belum diketahui? | Ya sebagian besar peserta didik banyak bertanya jika ada materi yang belum bisa dipahami atau jika ada soal yang belum dimengerti. Namun ada pula beberapa peserta didik yang diam saja. Biasanya siswa yang enggan bertanya adalah peserta didik yang cenderung memiliki sifat pendiam dan tidak banyak berbicara. |
| Apakah semua peserta didik selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu bu? | Mayoritas peserta didik mengerjakan soal dan mengumpulkannya tepat waktu. Namun ada juga yang beralasan saja ketika disuruh mengumpulkan, ada juga salah satu peserta didik ketika ada tugas hafalan dia jarang menyetorkan hafalannya kemudian saya hubungi orang tuanya setelah itu baru siswa tersebut menyetorkan hafalannya. Itu terjadi karena kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan anaknya. |
| Apakah ada hal yang menyebabkan siswa tidak | Banyak hal yang biasanya membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar diantaranya adalah |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| bersemangat ketika belajar bu? | kondisi mental. Jika sedang ada masalah dari rumah maka di kelas dia tidak semangat belajar. Kemudian faktor pengajar, jika pengajarnya kurang bisa mengondisikan kelas banyak peserta didik yang malah ngobrol atau bercanda ketika guru menjelaskan materi. Bahkan pernah pula ada yang bercanda lalu menangis. |
| Apakah peserta didik sering membicarakan tentang <i>game online</i> ketika di kelas bu? | Kalau untuk membicarakan <i>game online</i> ketika pembelajaran sedang berlangsung jarang. Tapi ketika istirahat mereka membahas mengenai <i>game online</i> yang sering mereka mainkan. |

Tabel 4.1 Lampiran Wawancara dengan Siswa Kelas VIII

| ASPEK | PERTANYAAN |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> | Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ? |
| | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game online</i> ? |
| | Apa yang menarik dari <i>game online</i> tersebut? |
| Motivasi Belajar | Apakah <i>game online</i> mengganggu kegiatan belajar anda? |
| | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? |
| Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? |
| | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain <i>game online</i> ? |
| | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain <i>game online</i> ? |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Balya Muhammad

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online adalah game yang dimainkan di Handphone yang menggunakan internet pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main gamenya kurang lebih sekitar 4 jam pak”. |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “ya, pengen pak jadi proplayer, kadang juga ikut kompetisi, tapi ya gitu sering kalah kurang jago lagi lah” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “belajar masih lanjut mas, kadang ya belajar bentar terus main game, lanjut belajar lagi” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “kurang makannya itu tidak pak, paling ya kurang tidur aja, karena kalau di kelas itu suka mengantuk, entah pelajarannya membosankan atau kurang tidur” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik pak sebab disini bisa main bareng-bareng sama teman, buat melatih kekompakkan, melatih kekuatan strategi yang dirancang untuk mabar” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya merasa lebih percaya diri Karena kalau menang bisa bangga kepada teman yang lain pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “Biasanya kalo belajar kepikiran maen game gitu cepet-cepet selesaiin belajar biar bisa lanjut main game lagi pak” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Dwi achmad rehan syahputra

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “Game online itu permainan untuk bisa mengobrol dan bermain dengan teman” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main game sekitar 2 jam, pas waktu setelah sekolah dan setelah kegiatan lain pak” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “main game ini ya have fun aja mas, biar gak gampang stress, takut kuota internet gampang habis juga pak” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “tidak sih mas, ada kegiatan lain juga yang harus dikerjakan, kalau dilupakan ya berarti saya dzolim terhadap waktu |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “udah cukup tidurnya dan makannya mas, bisa dikontrol, karena kalau mabar itu kadang bawa jajan” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik karena bisa dipapaki untuk melatih bahasa inggris saya, di game itu saya atur bahasanya menjadi bahasa inggris pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “saya sering kalah saat bermain game online, jadi ya suka bosan, takut diejek suka kalah pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “Gak terganggu mas, karena pikiran saya itu kalau game ada waktunya sendiri belajar juga ada sendiri” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Marvel aditya evan pratama

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online adalah game yang dimainkan di Handphone dan menggunakan jaringan wifi atau paket data pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “sekitar 3 jam mainnya pak, kalau menang terus ya bisa lebih lama lagi” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “ada pak keinginan buat jadi proplayer, tapi ya gitu, kadang main lama itu ya ujung-ujungnya kalau ikut turnamen ya sering kalah, paling bagus ya Cuma juara 3” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | kalau asyik main game itu kadang lupa belajarnya pak, ngantuk terus tidur aja, ngerjain tugas di kelas” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | mungkin kurang tidur saya pak, karena saya suka makan, dimanapun saya akan makan atau nyemil, kalau saya suka begadang, jadinya saya ngantuk di kelas” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “ gamenya menarik itu bisa melatih konsentrasi pak agar tidak lengah dan bisa kalah sama yang tim lawan” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “ setelah main game saya lebih percaya diri sebab dapat berfikir strategi permainan yang ampuh untuk menakhluukkan lawan pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “lumayan terganggu sebab kalau terlalu lama belajar itu pengen cepat-cepat selesai dan pikiran saya pengen cepat-cepat main game untuk berlatih sebaik mungkin pak” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Moch. nasyir almaki

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “Game online itu permainan yang ada turnamennya pak karena saya bakatnya didunia game pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main game sekitar 3 jam pak, kalau cepat bosan ya kadang cuma 1 jam” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “buat refreshing aja mas game ini, sebab kegiatan saya lumayan padat” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | belajar masih saya kerjakan pak, tugas juga saya kerjakan dulu, baru main game, biar tidak kepikiran tugas dan besok di sekolah tidak dihukum karena tidak mengerjakan tugas” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “kalau makan saya kurang memperhatikan pak, karena saya susah buat makan, lebih memilih main game dan nongkrong di warung kopi atau café walaupun Cuma sebentar” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | game ini bisa melatih konsentrasi dan mengadu kekuatan dengan lawan pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya kurang percaya diri mas, sebab saya sering kalah” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “Gak terganggu mas, karena pikiran saya kalau game ada waktunya sendiri belajar juga ada sendiri dan harus membaginya dengan tepat mas” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Muhammad farhan

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online itu game anak zaman sekarang yang menggunakan internet atau paket data pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “ main game sekitar 3 jam pak, buat menghilangkan bosan saat menghadapi pelajaran sekolah” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “ada keinginan jadi proplayer mas, biar gak sia-sia main gamenya, biar menghasilkan uang juga” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “masih aktif belajarnya pak, maghrib sampai isya’ lanjut main game lagi baru tidur” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “kalau masalah makan masih bisa teratur pak, kalau tidur itu suka begadang atau gabisa tidur, baru bisa tidur itu terkadang jam 1 malam” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik untuk menghilangkan kebosanan dan melatih kemampuan bahasa inggris saya, karena saya lemah bahasanya mas” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya lebih percaya diri, sebab saya sering menang dari lawan pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “lumayan terganggu sebab pikiran saya pengen cepat-cepat selesai belajar dan cepat-cepat main game lagi pak” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: M. faza amrullah

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online itu game untuk menghilangkan rasa bosan pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main gamenya sekitar 2 jam pak, kalau main hpnya sekitar 4 jam” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “have fun aja mainnya mas, gak ada kepikiran buat jadi proplayer, gak mampu main lama-lama mas” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “belajarnya didahulukan terus main game pak, kadang ya game terlebih dahulu kalau kegiatannya padat” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “makan dan tidur masih aman pak, tapi kalau di kelas saya suka tidur atau mengantuk, gampang nguap” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “ game ini menarik karena bisa membuat saya lebih memiliki kekuatan pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya kurang percaya diri sebab kadang kalah kadang juga menang, mungkin nasib-nasiban pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “tidak terganggu mas, karena saya juga harus menekuni hobi voli saya” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: M. Naufal dzaky

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online itu game terdapat pada handphone dan paket datanya harus aktif mas” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main game sekitar 2 jam aja pak, buat refreshing, habis sekolah sama habis kegiatan lain” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “have fun aja mainnya mas, biar gak bosan saat menjalankan kegiatan yang lainnya” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “belajarnya habis main game atau ngga gitu ya habis maghrib sampai isya terus lanjut main handphone lagi pak” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “makan saya cukup, kurang tidur saja saya pak, karena setelah belajar sampai malam saya kadang ingin terus main game” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik sebab banyak pilihan bahasanya pak, terkadang saya memakai bahasa inggris, terkadang bahasa arab, gentian supaya bisa mengasah semua itu pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya lebih percaya diri sebab saya mainnya bagus tapi strategi permainan saya gampang ditebak oleh lawan, mungkin saya kurang durasi bermainnya pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “Gak terganggu mas, karena pikiran saya kalau game ada waktunya sendiri belajar juga ada sendiri” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: M. zainal rafka

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online adalah permainan seperti mobile legend, free fire dan pubg serta harus menggunakan internet ketika memainkannya pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main sekitar 3 jam pak, pas waktu pulang sekolah dan pas pulang kegiatan lainnya” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “ya ada pak keinginan buat jadi proplayer, apalagi lihat idola saya yang ikut event RPL terus menang dan dapat banyak hadiah, lumayan juga hadiahnya” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “kalau mabar dan seru itu kadang mainnya lama dan lupa waktu belajarnya pak” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “kalau lagi nongkrong gitu kadang saya lupa makan pak, tidur juga gak terkontrol, jadi di kelas lebih suka tidur” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik bisa menghilangkan kebosanan saya dan bisa memperkuat pertemanan pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game online saya lebih percaya diri karena tim saya sering menang pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “lumayan terganggu sebab pikiran saya pengen cepat-cepat main game aja pak” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: Nico firmansyah

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “Game online itu game dimainkan secara online dan disukai semua orang pak tidak memandang umur pak soalnya kakak saya dan om saya juga bermain mobile legend pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | main sekitar 5 jam pak, kalau menang ya lanjut sampai lupa berapa jam, kalau kalah ya langsung berakhir saja” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “pasti ada pak keinginan buat jadi proplayer, dulu pernah ikut kompetisi di desa, lalu menang, hadiahnya lumayan buat beli jajan, dari situ pengen jadi proplayer handal” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | ya terkadang belajar, terkadang lupa karena seru main game dan nongkrong sama teman pak, jadi lupa waktu belajarnya dan tugas dikerjakan bareng-bareng di kelas saja” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “makan kurang bisa ngontrol pak, sebab terlalu asyik main sama teman-teman ya paling Cuma minum es disana, kalau lapar baru pulang untuk makan, lanjut tidur biar di kelas gak ngantuk” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik sebab bisa melatih kekompakkan, kerja sama, solidaritas dengan teman untuk mempertahankan strategi permainan antar tim pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game saya lebih percaya diri sebab saya bagus dalam memainkan strategi permainan dan tidak mudah dibaca oleh tim lawan pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “lumayan terganggu sebab saat belajar aja pikiran saya ingin cepat-cepat selesai dan pikiran saya pengen cepat-cepat main game untuk berlatih strategi permainan sebaik mungkin” |

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII MTs

Narasumber: M. reyhan syafaata

Status: Siswa MTs kelas VIII

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa yang kamu ketahui tentang game online? | “game online itu game yang terhubung dengan internet dan dimainkan bersama-sama pak” |
| 2. | Dalam sehari, berapa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online? | “main game sekitar 3 jam pak, kadang juga lebih lama lagi” |
| 3. | Apakah siswa ingin menjadi proplayer? | “pengen banget jadi proplayer pak, lumayan buat nambah uang jajan dan beli kebutuhan lain, tapi ya gitu, harus banyak top up untuk skin handal, gak mampu belinya itu” |
| 4. | Apakah game online mengganggu kegiatan belajar anda? | “terkadang ya belajar terkadang tidak pak, tapi seringnya itu belajar, walaupun setengah jam” |
| 5. | Apakah anda mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kurang makan atau masalah fisik lainnya? | “makan dan tidur sudah cukup pak, tapi kalau di kelas suka nguap lalu pengen tidur” |
| 6. | Apa yang menarik dari game online tersebut? | “game ini menarik karena bisa mempererat pertemanan, solidaritas antar tim juga pak” |
| 7. | Apakah anda merasa lebih percaya diri setelah bermain game online? | “setelah bermain game online, saya merasa lebih percaya diri sebab saya kadang menang antar tim pak” |
| 8. | Bagaimana motivasi belajar anda ketika sering bermain game online? | “lumayan terganggu sebab pikiran saya pengen cepat-cepat main game dan bisa menjadi proplayer yang ikut event kemanapun pak” |

BIODATA PENULIS SKRIPSI



Nama : Aldi Auliyak

NIM : 18130072

Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 24 September 1999

Tahun Masuk : 2018

Alamat rumah : Jl. Mawar Barat No.56B, Kelurahan Sukabumi, Kecamatan
Mayangan, Kota Probolinggo

No. telp/No. WA : 0895-3577-09052

Email : aldiauliyak1@gmail.com

Malang, 13 Juni 2025

Mahasiswa,

Aldi Auliyak

18130072